精訊電腦

77年12月10日出版　零售110元

娛樂王國驚異大奇航 ● 一曲交響之國興亡王

漠遊兵記(一) ● 踏入魔影之門

SEGA / EGA DR 滑稽救火隊 ● 夢幻之星 Ⅱ ● 獸王

27

使用HS-3000助你更上層樓

☆左執讀圖機輕鬆掃

手握型讀圖機……HS-3000 比以往的讀圖機更輕巧、更便利、更價廉，任何你需要的圖形、照片、文字，只要HS-3000輕掃而過即可內存於檔。各位PC的主人們，可別讓你的寶貝矮人一截喔！

☆功能大曝光

掃瞄方式：手握式
掃瞄寬度：105㎜±4%㎜
掃瞄密度：可切換100至400DPI
灰色程度：黑白顯式及32種類比漸層
主機淨重：200g
主機體積：134×91×32㎜
排線長度：1.8m

精訊資訊有限公司

台北市10206重慶北路一段22號6樓
TEL：511-4012 571-3657
郵政劃撥： 0797234-8精訊資訊帳戶

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年11月10日
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第2062號

顧　　問／林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／李培民
主　　編／鄭洵錚
編　　輯／李美珍　林繼文
美術編輯／蘇文姬　黃秋萍
特約作家／宋明義　高文麟　徐政棠　顏承灝
　　　　　林元明　鄭明輝　西門孟　葉堂棋
發行業務課／劉昭殿　詹振文　陳純忠
廣告業務課／李永良
會　計　組／陳慧仙
發　行　所／精訊電腦雜誌社
社　　址／台北市10206重慶北路一段22號6樓
電　　話／571-3657・511-4012
郵政劃撥／0797234-8號精訊資訊帳戶
印　刷　所／士達印刷有限公司
地　　址／台北市士林區前街15號
電　　話／8368631
零售總經銷／聯宏書報社有限公司
地　　址／台北市南京西路262巷11號
電　　話／5620282・5628587
法律顧問／統領專利商標法律事務所
地　　址／台北市忠孝東路1段150號12樓之1

零售價每本110元　訂閱一年十二期新台幣1100元

港澳地區一年訂費US$75元(含航空郵費)，US$50元(含水陸郵費)，掛號外加US$10元，匯票或支票付款皆可，請寄 精訊電腦雜誌社。

目錄

VIDEO GAME專欄

新遊戲推薦

封面故事

遊戲攻略篇

交流道

特別報導

中華民國77年12月10日
〈第三卷・第三期〉

27

應用集

遊戲說明篇

OAK

編輯室手記

沉寂多年的電腦病毒(Computer virus)事件，在近兩個月來因美國康乃爾大學研究生的「無心」錯誤、巴基斯坦兄弟聯手的惡意作案、和瑞典、台灣等地相繼發生的感染案例，又再度引發電腦使用者間的議論和恐慌。

基本上這類事件就蓄意施放病毒程式的心態而論，實不可取；然若因非法拷貝標價軟體，而遭致感染損失的話，誠如巴國事件的主犯所持的理由：因為他們使用盜版，所以就得接受懲罰。但後者的行為單就擅開侵犯他人智慧財產的法律觀點來說，一個作賊（販賣盜版磁片）的人豈有利用贓物「替天行道」的權利嗎?

再就軟體使用者的角度而言，使用盜版軟體的風險已不再僅局限於被舉發的尷尬，未來所面臨的是寶貴資料的損失及其帶來的負面影響，而這種損失的部分責任是使用者本身要承擔的。

由於目前原版軟體的價格尚屬高價，而拷貝或購買盜版的途徑既公開，售價又低廉，一個使用者想要「守法」不但要付出相當多的金錢代價，恐怕還得考驗自己對前述誘惑的抵抗力。

另外從現有的案例發現到：即使是軟體設計人員也難免使用盜版磁片。這種一方面要他人尊重智慧財產權，一方面又違反自己信念與主張的作法，不但矛盾難解，同時也是電腦病毒的重要傳染媒介（因為這批人士通常是電腦使用者索取盜版軟體的來源）。

基於上述的種種疑惑和現實狀況，本期「封面故事」特請西門孟先生以「電腦病毒入侵風暴!?」為題，詳述美國與巴國案例的來龍去脈、作案者的背景與動機，並提出警告：在這看似「拉風」的行為下場，所要面對的是巨額罰款和鐵窗生涯，讀者宜慎思之!

對於難度較高的「角色扮演遊戲」，我們常以連載的方式來作遊戲攻略的介紹，雖然有讀者反應，連載的期數過長，難達應急解惑之需。事實上，由於寫解答的作者皆為兼職性質，又幾乎是和玩家同步進入一個遊戲的歷險世界，在完成遊戲任務的過程中會受到許多事物的牽絆：新軟體說明書的寫作、繁重的學校課業、甚至在尋求解答時遭遇困境，卻求救無門。

因此採用連載的方式，一則為因應編輯上的合理性（總不能用五十多頁來刊登「冰城傳奇 III」的解答和地圖吧!），一則便是關於作者完稿的時間與進度，相信同為電腦遊戲世界一員的你該能明瞭此中緣由吧!

為此在「冰城傳奇 III」刊出征戰實錄三的同時，我們為你推出由銀狐根據EOA 公司出版的「荒漠遊騎兵」解答手冊所寫的連載攻略。由於 RPG信箱的來信中有甚多詢問到有關這個遊戲的細節和癥結點，相信此文對正在奮戰的讀者必有助益。

十一月龍虎榜

ROC

TOP 20(ROC)是國內十一月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊公司十月二十一日到十一月二十五日，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

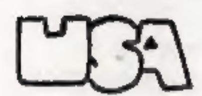
動作　冒險　角色扮演　工具程式　益智遊戲　模擬　博弈　戰略

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	出版公司	種類
--	1	三國志					＊		KOEI	戰略
--	2	魔影之門	＊	GS	＊		＊	＊	MINDSCAPE	角色扮演
--	3	遊戲剋星					＊		KINGFORMATION	工具程式
--	4	1988漢城奧運				＊	＊		EPYX	動作
--	5	巫師戰爭					＊		PARAGON SOFTWARE	角色扮演
--	6	泡泡精靈	＊	GS		＊	＊	＊	ACCOLADE	動作
--	7	決戰俾斯麥		＊		＊	＊	＊	ACME ANIMATION	動作
--	8	最後挑戰		＊		＊	＊	＊	EPYX	動作
--	9	霹靂火	＊			＊	＊	＊	TITUS	動作
13	11	漁歌麻將					＊		KINGFORMATION	博弈
5	12	聯合艦隊		＊		＊			ELECTRONIC ARTS	戰略、模擬
7	13	創世紀 V		＊		＊	＊		ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
14	14	血型占星術					＊		KINGFORMATION	工具程式
11	15	冰城傳奇	＊	＊		＊	＊	＊	ELECTRONIC ARTS	角色扮演
9	16	保皇騎士	＊	GS	＊		＊	＊	MINDSCAPE	戰略、角色扮演
10	17	飛行坦克	＊			＊	＊	＊	MICROPEOSE	戰略、模擬
--	18	魔法門		＊		＊	＊		NEW WORLD COMPUTING	角色扮演
20	19	上古代戰爭藝術(海戰篇)					＊		BRODERBUND	戰略
--	17	創世紀 I		＊		＊	＊		ORIGIN SYSTEMS	角色扮演
18	20	星際航艦					＊		ELECTRONIC ARTS	角色扮演

三國志

魔影之門

泡泡精靈

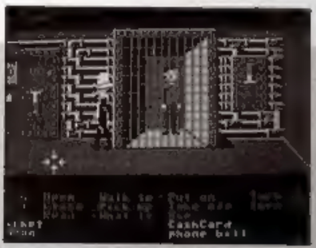


排行來源：

TOP 20 (USA)取材自「LOGIN」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	發行公司	種類
2	1	ULTIMA V 創世紀V		*		*	*		OR[illegible]MS	
20	2	ROCKET RANGER	*							
1	3	INTERCEPTOR	*						EL[illegible]IC ARTS	
13	4	QUESTRON II 魔界神兵		*		*	*	*	SSI	
--	5	FLIGHT SIMULATOR V3.0					*		SUBLOGIC	
5	6	DUNGEON MASTER						*	FTL GAMES	
--	7	BATTLE CHESS	*						INTERPLAY	
3	8	BARD'S TALE III 冰城傳奇III		*		*			ELECTRONIC ARTS	
--	9	KING QUEST IV 國王密使 IV					*		SIERRA ON-LINE	
4	10	WASTELAND 荒漠游騎兵		*		*			ELECTRONIC ARTS	
--	11	ZAK McKRACKEN				*	*		LUCASFILM	
--	12	STARGLIDER II 銀河鐵衛 II	*					*	RAINBIRD	
--	13	STAR SAGA:ONE					*		MASTER PLAY	
--	14	UNVERSAL MILITARY SIMULATOR					*	*	RAINBIRD	
7	15	MANIAC MANSION 瘋狂大樓		*		*	*		ACTIVISION	
--	16	CAPTAIN BLOOD	*			*	*	*	MINDSCAPE	
--	17	THE COLONY			*				MINDSCAPE	
--	18	FINAL ASSUALT 最後挑戰	*			*	*	*	EPYX	
11	19	THREE STOOGES 三小福	*				*		CINEMAWARE	
--	20	TYPHOON YHOMPSON						*	BRODERBUND	

FINAL ASSULT



ZAK McKRACKEN

ROCKET RANGER

TOP 10

任天堂·日本

本榜取材自"Family Computer"雜誌1988年第二十一、二十二期。

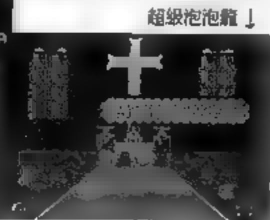
上月名次	本月名次	遊戲名稱	出版公司	種類
--	1	超級瑪琍III	NINTENDO	
8	2	三國志	NAMCO	
7	3	源平討魔傳	NAMCO	
--	4	西遊記	JALECO	
--	5	超人俱樂部	BANDAI	
--	6	三國志。中原霸主	NAMCOT	
--	7	眼鏡蛇指揮官	DECO	
1	8	七龍珠三代	BANDAI	
	9	貝獸物語	NAMCOT	
	10	大戰略	BUTHTEC	

SEGA·日本

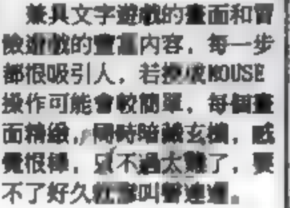
本榜取材自"Beep"1988年十二月號。

←孔雀王

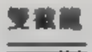
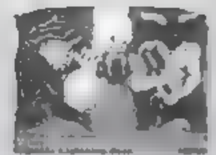
超級泡泡龍↓

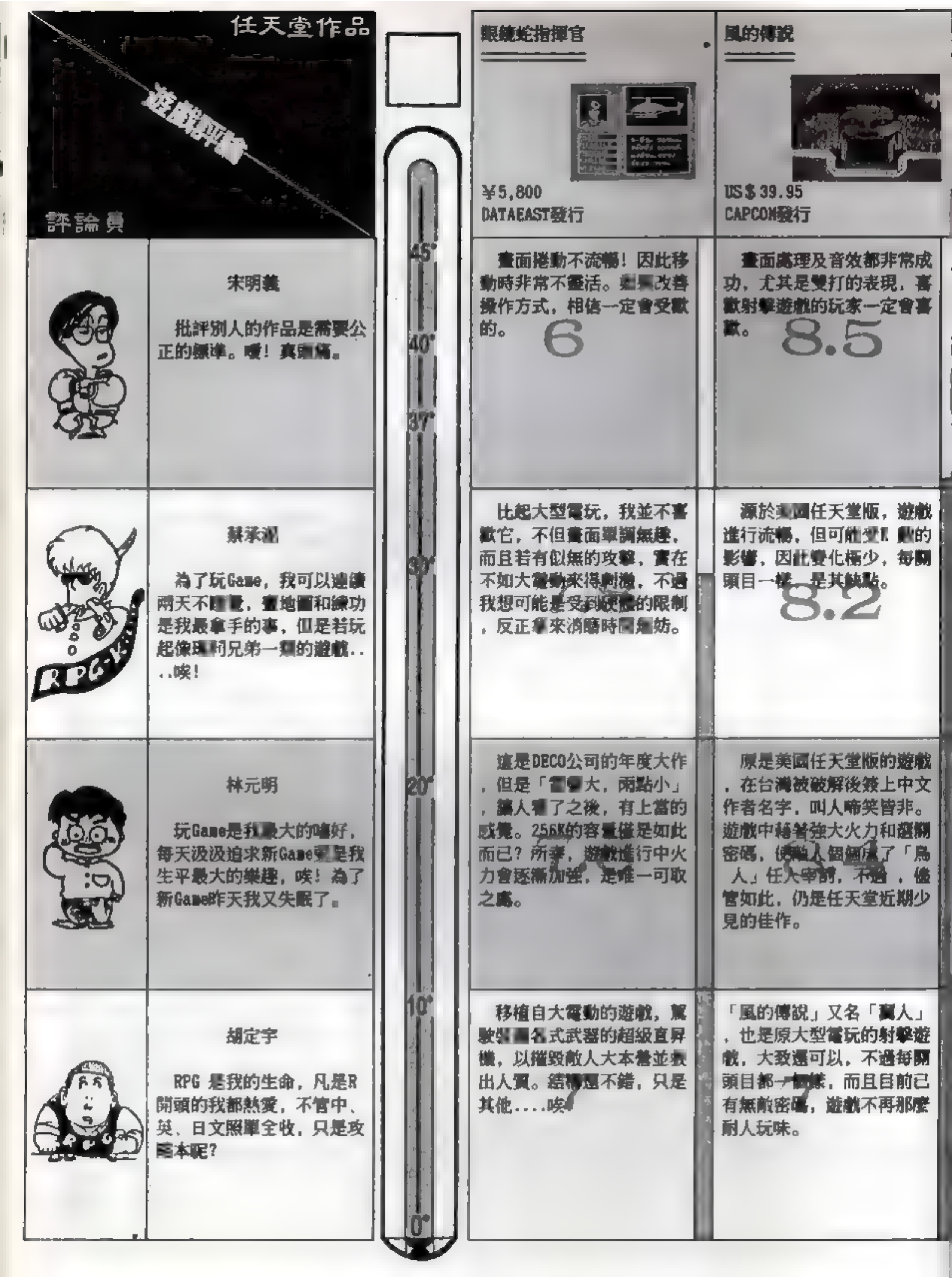


上月名次	本月名次	遊戲名稱
--	1	孔雀王
--	2	P·TYPE
--	3	雙截龍
[illegible]	4	超級泡泡龍
--	5	超音戰士
1	6	決戰魔王谷
--	7	世界足球賽（滑動專用搖桿）
--	8	熱球甲子園
3	9	忍

評論員		魔影之門	最後挑戰
		PC(170元) MINDSCAPE發行	PC(130元) EPYX發行
	宋明義 批評別人的作品是需要公正的標準。嘆！真頭痛。	難得在PC上找到這樣的好Game！畫面音效都是一流的。尤其是神秘的故事背景，更令人沈迷！可惜PC在操作上比MAC 差，但它仍為PC玩家所喜愛的遊戲。	雖然我很喜愛運動遊戲，可是對於登山遊戲就....。如果能加強畫面的處理，它還是個不錯的遊戲。
	**蔡承鴻** 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若是玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲.....唉!	兼具文字遊戲的畫面和冒險遊戲的豐富內容，每一步都很吸引人，若換成MOUSE操作可能會較簡單，每個畫面精緻，同時暗藏玄機，感覺很棒，只不過太難了，要不了好久就慘叫聲連連。	把登山運動寫成電腦遊戲，或許會覺得奇怪，可是不可否認，其自行裝配物品以及登山動作的構思，的確有獨特見解，可惜的是畫面表現差強人意。
	高文麟 很久以前，有一個小孩得到創世紀III 的磁片，故事由此開始......後來，出現了一個叫KAO 的怪人，RPG是他的第三生命，他堅信RPG 的傳說將永遠流傳。	對於這個遊戲，鄙人的看法是--要Mouse ，沒Mouse ，玩起來會很累，有Mouse ，是一個極有味道的RPG ，畫面、反應都不錯。	不騙你，這是一個很有趣的遊戲，印象裡這是第一個爬山遊戲，畫面處理相當具趣味性，操作簡明，不錯。
	李培民 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。為此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game真是既快樂又痛苦!	雖然PC版不如MAC 甚多，但遊戲本身就是一個充滿挑戰性的RPG ，音效處理得宜，頗能吸引人一步步進入它的世界。遊戲最大缺點就是火把太容易熄滅，接著啊一聲，嗚呼哀哉。	在眾多遊戲中，無疑是一具有空前創意的遊戲。以登山為主體，毋需管其他任何事物，進入遊戲後就儘管往上爬，當然也會有體力透支、巨石崩落的驚險情況，是一個不必任何特殊技巧就能上手的大眾遊戲。

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

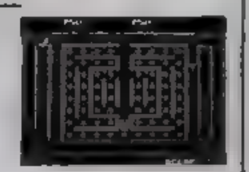
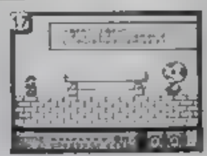
巫師戰爭	雙截龍	決戰俾斯麥
  PC(230元) PARAGON SOFTWARE發行	PC(170元) ARCADIA發行	AP(130元) PC(130元) EPYX發行
正點！它沒有我最恨的戰鬥方式(例如創×紀)。簡明戰鬥與精細人物造型是它成功的地方。此外，遊戲本身可調整速度，可依個人喜好而改變。喜歡RPG 的玩者必會滿意！	哇！不簡單！真難相信PC版能做得如此逼真，而EGA 螢幕尤其讓人嘆為觀止。	保留飛航的操作，使玩者百分之百如臨戰場。它的控制簡單，玩者能很快進入情況。尤其是炸沉「俾斯麥」時，更令人大呼過癮。
初次看到，誤以為是文字遊戲，但仔細一瞧----竟是RPG ，故事情節相當精彩，採用次元構想很特別，如果有EGA 會迷倒很多人的，但IO時間慢得足以嚇死人。	沒料到PC可以做出這麼好的遊戲，結構、畫面都和大電動一樣，PC居然做到任天堂和SEGA所做不到的，可見設計師的功力。	具歷史背景的模擬遊戲，以擊沈俾斯麥號為職志。操作方式並不順暢，有些許「轟炸大隊」的影子在。 7.5
很有意思的畫面，構思獨到，唯一美中不足的是載入速度，大概要配合硬碟才能流暢自如。不過它卻是畫面一流的RPG，別錯過了。	記得KAO 對「死亡之劍」的看法吧，「雙截龍」亦未遑多讓，動作、反應和效果真是好，玩慣大型電玩的人，相信會喜歡的。	像極了過去的「轟炸大隊」，是另一種挑戰，但很不幸的是KAO 對此類遊戲興趣不大。畫面處理流暢，可是操作就不「靈光」了。
具有非凡圖形的RPG ，形態近似於「巫術」系列，但是以極為簡單的指令進行遊戲，其中還包含配藥、交談等高級的結構，情節與眾不同，在玩過「創世紀」形態之後，這將是RPG 另一天地。	在PC上移植大型電玩！別說是各位看官，連我也嗤之以鼻，太扯了！不可能！如今卻有這麼個「雙截龍」突破硬體限制，幾乎將大型電玩完全搬至PC。不僅人物巨大、動作敏捷、不閃爍、不延遲，甚至可以雙人齊玩，不可思議。	依稀有當年「轟炸大隊」的影子，不同的是，畫面變得精緻許多，任務也較繁重。當成功擊沉俾斯麥號時，尚有一段精彩鏡頭重播！操作簡單、遊戲性適當，很有二次大戰乘風出擊的味道。

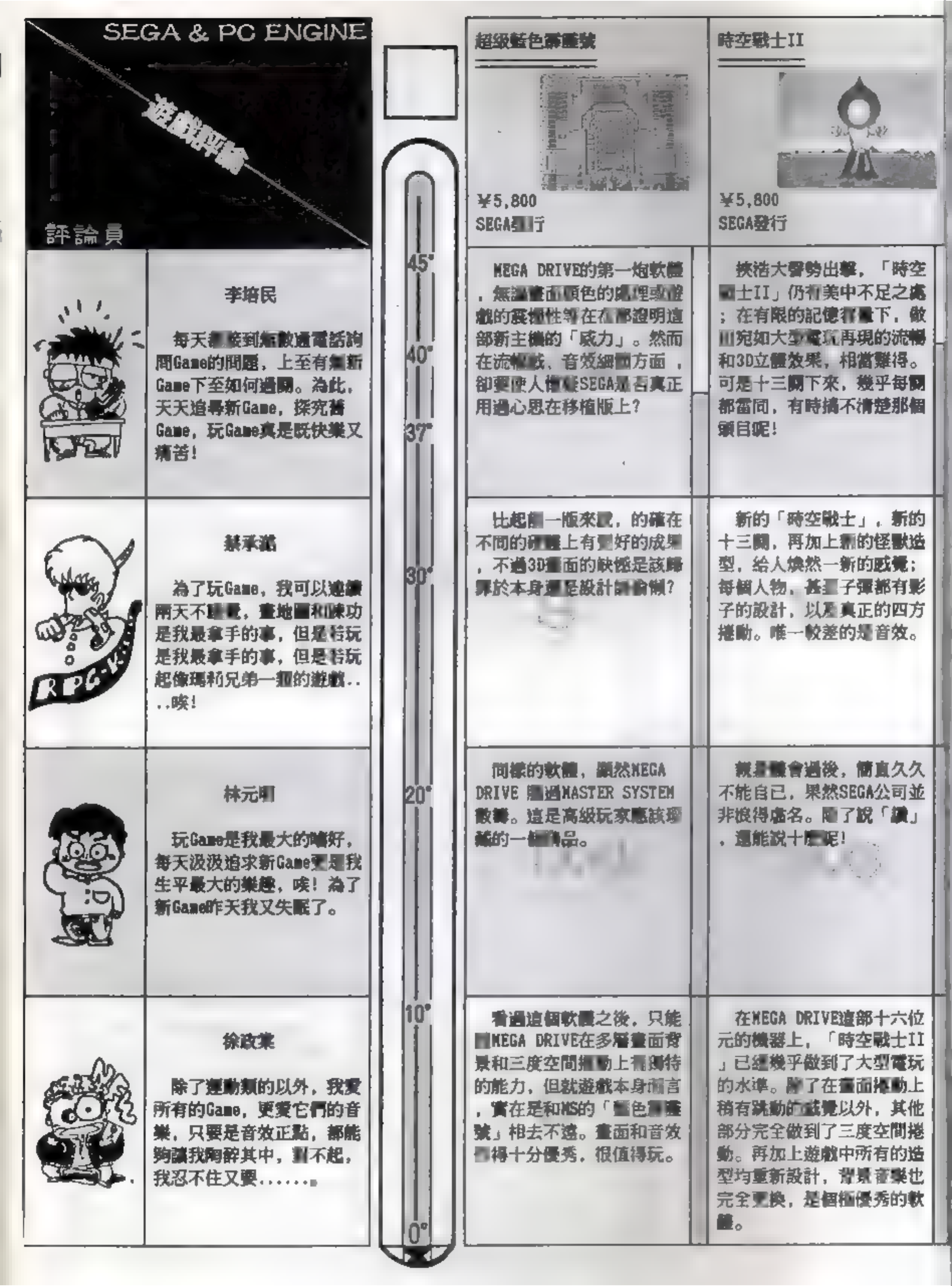


任天堂作品

遊戲評論

評論員	眼鏡蛇指揮官 ¥5,800 DATAEAST發行	風的傳說 US$39.95 CAPCOM發行
宋明義 批評別人的作品是需要公正的標準。唉！真頭痛。	畫面捲動不流暢！因此移動時非常不靈活。如果改善操作方式，相信一定會受歡的。 6	畫面處理及音效都非常成功，尤其是雙打的表現，喜歡射擊遊戲的玩家一定會喜歡。 8.5
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲....唉！	比起大型電玩，我並不喜歡它，不但畫面單調無趣，而且若有似無的攻擊，實在不如大電動來得刺激，不過我想可能是受到硬體的限制，反正拿來消磨時間無妨。	源於美國任天堂版，遊戲進行流暢，但可能受 [illegible] 的影響，因此變化極少，每關頭目一樣，是其缺點。 8.2
林元明 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我生平最大的樂趣，唉！為了新Game昨天我又失眠了。	這是DECO公司的年度大作，但是「雷聲大，雨點小」，讓人看了之後，有上當的感覺。256K的容量僅是如此而已？所幸，遊戲進行中火力會逐漸加強，是唯一可取之處。	原是美國任天堂版的遊戲，在台灣被破解後簽上中文作者名字，叫人啼笑皆非。遊戲中藉著強大火力和過關密碼，使得人個個成了「鳥人」任人宰割，不過，儘管如此，仍是任天堂近期少見的佳作。
胡定宇 RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是攻略本呢？	移植自大電動的遊戲，駕駛裝備各式武器的超級直昇機，以摧毀敵人大本營並救出人質。結構還不錯，只是其他....唉！ 7	「風的傳說」又名「鳥人」，也是原大型電玩的射擊遊戲，大致還可以，不過每關頭目都一個樣，而且目前已有無敵密碼，遊戲不再那麼耐人玩味。 7

迷宮靈靈車	超級瑪琍III	源平討魔傳
		
¥3,300 TAITO發行	¥6,500 NINTENDO發行	¥4,900 NAMCOT發行
內容雖簡單，卻十分耐玩，可以自行設計畫面，增加遊戲樂趣。 7	任天堂的水準真不是蓋的！它幾乎結合所發行過的遊戲特點。例如瑪琍能像「夢工場」的主角舉起敵人，又如緊急指令中的跳越旋轉....等。相信你常玩任天堂的話，必定不會對這些感到陌生。 6	與大型電玩版差太多了，為什麼把這種遊戲加上RPG？甚至加了可笑的棋盤，真是浪費玩者的金錢。 5.5
不錯！流暢的過程和一百關的內容，是消磨時間的最好選擇。 8	一開始就不喜歡「超級瑪琍」，第三代推出，態度仍未曾改變，暗淡、極制極動的畫面令人難以接受，還好另有新的角色造型，長尾巴的瑪琍挺可愛的。 8	原本就沒抱太大希望，但是看了差點昏倒，遊戲的動作要素完全消失，幾乎變成為紙上遊戲。若不是RPG 合我口味，恐怕連六分都沒。 7.8
一個不必傷腦筋的新型態賽車遊戲，老少咸宜，遊戲選擇方法似「泡泡龍」，但比較容易。遺憾的是畫面略嫌單調。 8.2	任天堂鑑於瑪琍一、二代都廣受歡迎，因而打鐵趁熱推出了三代，縱使各方面勝過以往，然其回響未如預期熱烈。難度太高，對玩家是個挑戰。 5	被改編得失去原來味道的「源平討魔傳」，雖然與原著差異甚大，但也值得一玩。以RPG 代替原來龐大複雜的動作招式，是其高明之處。喜愛RPG 的玩家，這可是一個全新的挑戰。 8
很棒，任天堂能有如此成績，值得喝采，主要目的是把每關的能源球全部清除，並且和大型機械蟲對決，畫面音效均屬佳作。 8	內容、角色造型都比前二代好太多了，不只是有新角色，瑪琍還可以自由飛翔，別錯過囉！ 9	人物造型還算可以，可是遊戲性質欠佳，如果雙人玩時就等於無敵，這樣一來完全失去冒險遊戲的意義。 5



SEGA & PC ENGINE

遊戲評論

評論員	超級藍色霹靂號 ¥5,800 SEGA發行	時空戰士II ¥5,800 SEGA發行
李培民 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。為此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game真是既快樂又痛苦！	MEGA DRIVE的第一炮軟體，無論畫面顏色的處理或遊戲的震撼性等在在都證明這部新主機的「威力」。然而在流暢感、音效細節方面，卻要使人懷疑SEGA是否真正用過心思在移植版上?	挾著大聲勢出擊，「時空戰士II」仍有美中不足之處；在有限的記憶容量下，做出宛如大型電玩再現的流暢和3D立體效果，相當難得。可是十三關下來，幾乎每關都雷同，有時搞不清楚那個頭目呢！
蔡承澔 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若玩是我最拿手的事，但是若玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲....唉!	比起前一版來說，的確在不同的程度上有良好的成果，不過3D畫面的缺憾是該歸罪於本身還是設計師偷懶?	新的「時空戰士」，新的十三關，再加上新的怪獸造型，給人煥然一新的感覺；每個人物、甚至子彈都有影子的設計，以及真正的四方捲動。唯一較差的是音效。
林元明 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我生平最大的樂趣，唉！為了新Game昨天我又失眠了。	同樣的軟體，顯然MEGA DRIVE勝過MASTER SYSTEM數籌。這是高級玩家應該珍藏的一個精品。	親身體會過後，簡直久久不能自已，果然SEGA公司並非浪得虛名。除了說「讚」，還能說什麼呢!
徐政業 除了運動類的以外，我愛所有的Game，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要......	看過這個軟體之後，只能說MEGA DRIVE在多層畫面背景和三度空間捲動上有獨特的能力，但就遊戲本身而言，實在是和MS的「藍色霹靂號」相去不遠。畫面和音效做得十分優秀，很值得玩。	在MEGA DRIVE這部十六位元的機器上，「時空戰士II」已經幾乎做到了大型電玩的水準。除了在畫面捲動上稍有跳動的感覺以外，其他部分完全做到了三度空間捲動。再加上遊戲中所有的造型均重新設計，背景音樂也完全更換，是個極優秀的軟體。

伊斯	幻想空間
￥5,800 SEGA發行	￥4,900 NEC AVENUE發行
這是繼「夢幻之星」又一撼人心弦的RPG 力作，其精緻畫面和令人陶醉的背景音樂，較之PC-88VA 的原著有過而無不及。比起任天堂版，真為擁有MS的人慶幸。	雖然第二關勉強造出雙重捲動效果，畫面也力求與SEGA的大型電玩版接近，但音效實在太差了，尖銳的子彈射擊聲令人不得不掩耳，使得原本一致看好而且出版日期一延再延的遊戲大打折扣。
比任天堂版不知好過多少倍，每首音樂都能表現其特色，即使十二個小時就玩完了，還是覺得是SEGA上最佳RPG 。連「夢幻之星」也要自嘆不如了。	不管是任天堂或SEGA的「幻想空間」，都無法像PC-ENGINE如此表現，由此可看出他們豎了完全將大型電動植入遊樂器中的楷模。
太棒了，雖然不如NEC PC-88VA 版的氣勢，但已經做得相當不錯了。重新設計的人物造型，其生動程度非任何版本所能相比。	不如想像中的好，卻也維持了相當水準。精緻畫面配上刺耳音效有些難受。當然，遊戲的「容易程度」是吸引我的主要原因。
這是一個畫面精緻，音效正點的一流遊戲，若不是畫面捲動方式稍有瑕疵，真想給它滿分。「伊斯」最棒的部分在於背景音樂，不但樂曲眾多，而且支支動聽，保證聽了就會想買！	雖然遊戲畫面比MK III版好，但是以PC-ENGINE的能力只能在第二關做雙層捲動，實在令人失望。由於不流暢的快速捲動以及畫面顏色的處理，很容易造成誤撞的事件，真是乏善可陳。

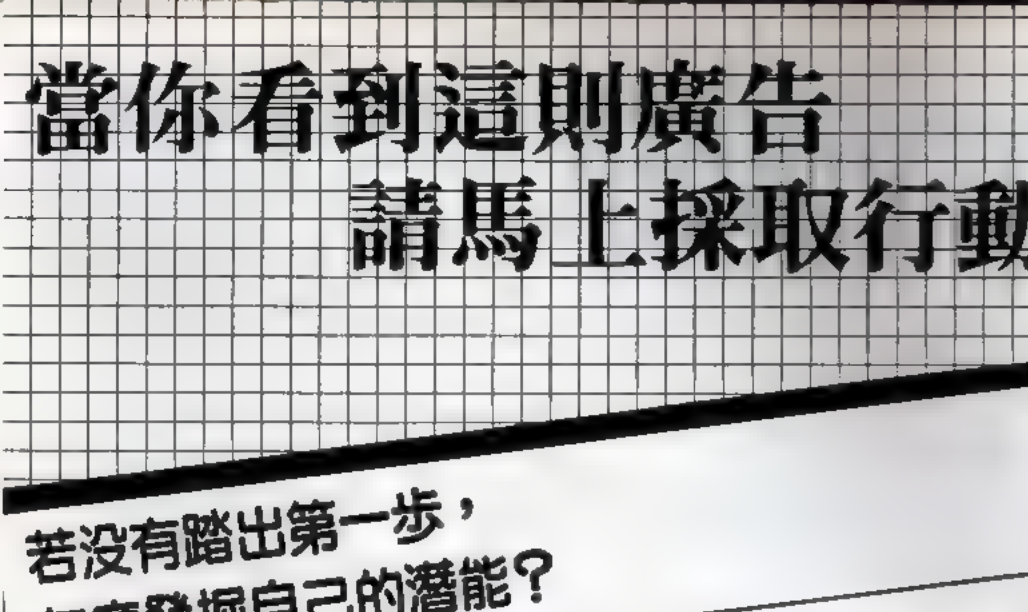
誠心的邀請

您有嘔心瀝血的創作程式嗎？

您有手操作品卻投訴無門的煩惱嗎？

精訊資訊有限公司多年來出品的套裝軟體，品質優良設計精美，玩家有極高的評價。尤其在「激歡麻將」、「血型占星術」、「星河戰士」、「屠龍戰紀」、「圍棋」、「音樂魔術師」、「遊戲魁星」等軟體程式相繼推出後，國內娛樂軟體的設計人才已逐漸受到重視。本公司為培養軟體設計人才，特擬擴大吸收各類程式軟體的發表。如果您的作品有意發表，請洽精訊資訊公司軟體工程部。

精訊資訊有限公司
台北市10206重慶北路一段
二十二號六樓
電話:511-4012・571-3657



若沒有踏出第一步，
怎麼發掘自己的潛能？

在電玩世界裏，高文麟孜孜不息以「創世紀Ⅲ」引發ＲＰＧ的濫觴；徐政棠快手解答ＲＰＧ的功力；鄭明輝巨細靡遺繪製３－Ｄ迷宮的壯舉，向來是電腦玩家津津樂道的軼事。

事實上在欽慕他人之餘，你可曾捫心自問：我可以嗎？當然沒問題！只要你把握勤作筆記，釐清繁複的原則，便能將自己玩ＲＰＧ的歷險過程完整地以獨特的文體(参考日誌、答問集或故事劇情等方式)，與廣大的精訊之友分享。

精訊電腦邀請你加入
RPG的神幻天地

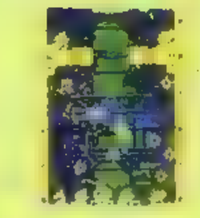
來稿請以稿紙橫寫，並儘可能加附相關圖照片，以利編排，稿賞從優。

精訊電腦雜誌社
台北市10206重慶北路一段22號6樓
TEL：(02)571-3657　511-4012

VIDEO GAME

IMAGE FIGHT

IREM

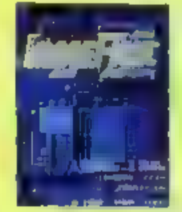


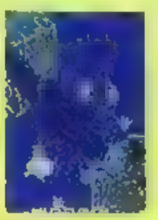
IREM公司，在去年推出超級射擊遊戲「R－TYPE」後，立刻身價百倍，行情看好，今年又推出以「R－TYPE」為班底的製作小組所完成的超大型射擊遊戲：Image Fight。

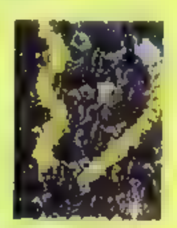
〝Image Fight〞的操作以八方向搖桿加二個按鈕控制，屬於為傳統的直向射擊遊戲。本遊戲有一個最大特色，就是：全部有八關，但是進行到第五關結束時，畫面會出現射擊百分點，如果綜合五關的平均成績未達90%以上，必須再接受飛行強化訓練，若綜合五關的平均成績達到90%以上的玩者，自然就可順利進入第六關「宇宙實戰編」。

在遊戲中，經過由上往下滑落的藍色箱體〝Power Box〞，會出現Podgun武器系統與特殊攻擊物品。而所謂的POD就是主機的僚機，可以隨著主機「OF－1」移動攻擊，或防禦。POD的種類有二種，分別為紅色與藍色，由於遊戲進行中，各種因素之影響，會產生週期性的顏色變化，玩者可以靜待其顏色變化而取得喜歡的顏色。主機最多可以取得三個POD，也就是連接三台僚機作戰。

／林元明





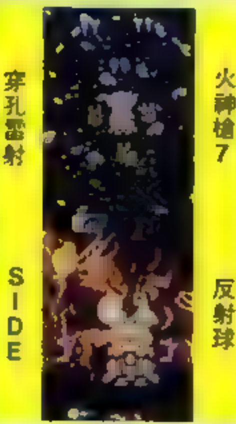


導引雷射

BARRIER

穿孔雷射

SIDE

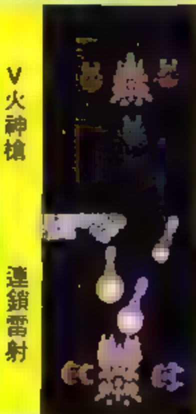


火神槍7

反射球

V火神槍

連鎖雷射



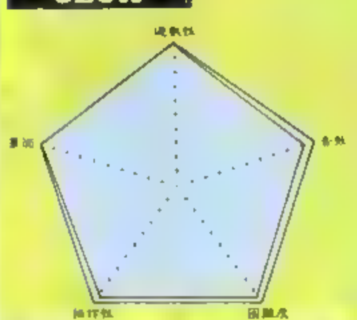
POD破壞

導引飛彈

VIDEO GAME

飛車追逐賽

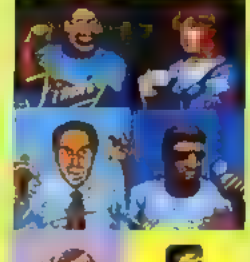
SEGA



SEGA公司幾乎成為電玩之冠！打從早期的「時空戰士」、「衝破火網」、「獸王記」等，每件作品莫不令玩者著迷。最主要是SEGA相當重視每件作品的流暢性與音樂效果，而且更投入心思於操作方面，使玩者在遊戲中有親臨現場的快感。推出「太空爭霸戰」之後，緊接著又推出令人震撼的「飛車追逐賽」。現在讓我們瞧瞧究竟有何驚人之處！

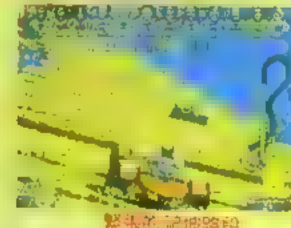
乍看之下，或許你會認為這不過是個普通的賽車遊戲，其實它所表現的流暢感並非你我所想像得到。這點並不誇張，因為它使用三顆68000的CPU來運作，所以處理每個造型的立體層次就能發揮得淋漓盡致。也許你對「立體層次」不太明瞭，其實是說同一種造型（譬如一間房子）由任何角度察視時，能夠隨著不同的位置而改變，同時使玩者在遊戲中，可以明確地看出自己所在的方位，這一點會影響整個遊戲的成敗。

「飛車追逐賽」除了做到立體層次外，更值得一提的是——遊戲速度。想想，CUP為了同時處理每個造型的移動，很可能會減緩遊戲



十二位個性互異的男女賽車手

女性賽車手[illegible]

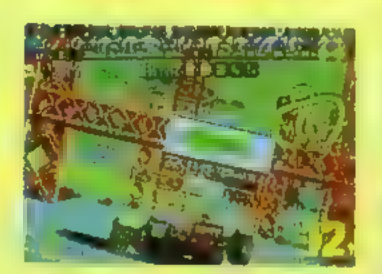


緊張的爬坡路段

VIDEO GAME

由賽車變成F-14的連續畫面

飛越斷橋的驚險鏡頭

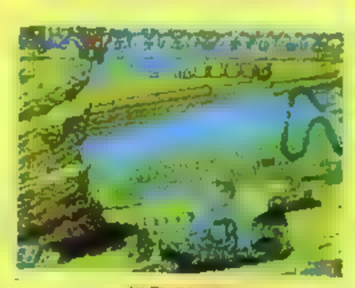


從鐵架上可以看到左轉的標示

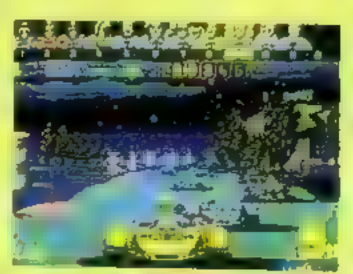
贏得最後勝利

搶得圈頭轉向

大翻車!!



從石橋下穿越



星夜出發，眼睛可要睜大一點

的速度而失去流暢感。但是「飛車追逐賽」卻克服這個難題，而且會使你認爲——太快了！所以當你在旁欣賞別人進行遊戲時，不妨仔細觀察一番，相信你會佩服SEGA的技術果然一流！

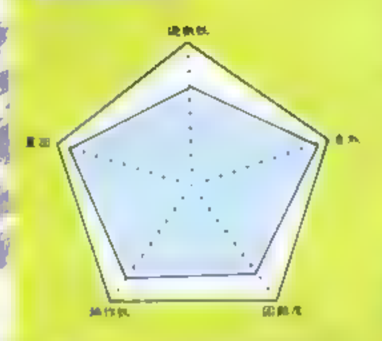
本遊戲共分五大賽程，不但可以依自己的喜好選擇其中一項賽程，更可以在比賽前選擇駕車的選手。每位選手會隨著當時的情況，而做出各種有趣的表情，增添遊戲不少樂趣。另外發現一項秘技，如果你能夠在每個賽程中的五個競賽場，都保持第一名領先，將可看見「衝破火網」及「超級賽車」的主角跑來助陣！但想做到，可不是一件容易的事情喔！

此外，若想順利通過前三名必須熟悉每個競賽場地；上坡、急轉彎，最容易翻車，所以當行經此地一定要減速，祝你成爲一位優秀的駕駛者！

/宋明義

VIDEO GAME

KONAMI



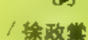
這是Konami 公司出品的典型射擊遊戲。最特殊的一點是玩者可由按鈕來調整和子機之間的距離，所以遊戲中玩者可對單一目標發起密集攻勢，也能分散子機，掃射畫面上所有敵人。

另一個特點是子機有兩種變化狀態，普通狀態時，子機可以射出固定的子彈，並調整兩者之間的距離。若取得超級武器，子機會轉成巨大的發射口，並可投射強力武器。

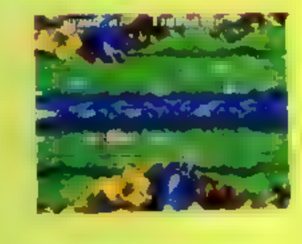
綜合上述，「銀河大戰」的可玩性應該是蠻高的，為什麼遊戲性一欄只得 8 分呢？這是因為很麻煩的地方在於，玩者必須背下一切可能發生的危險，並把遊戲過程公式化以先發制人，否則一定很慘！

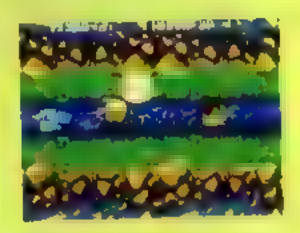
Konami 公司出品的遊戲中，音效和畫面一向都是品質保證，自然「銀河大戰」也不例外。豔麗的色彩、巨大的造型、多層畫面捲動，以及動聽的音效都令人讚嘆不已。另外「銀河大戰」可以兩個人同時遊戲，即因而適當地降低困難度。

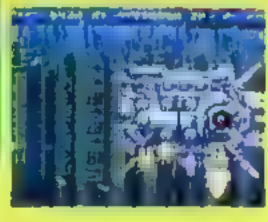
「銀河大戰」是個很值得玩的大型電玩，奉勸各位如果尚未看過，不妨前去試試，錯過了就太可惜了！

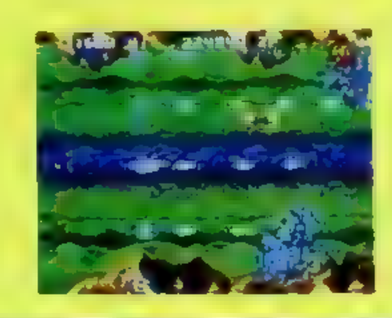


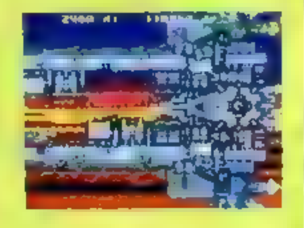
/徐政業











星艦迷航記

英文名稱：Star Trek
適用機種：IBM PC.256K
發行公司：Simon & Shuster
零售價：US$39.95

這正是你的處境也是你的任務！「企業號」以及一干艦員不再是電視影集的明星，而是你的手下，你的左右手。雖然克立岡叛軍如瘟疫般的肆虐和蔓延，你的出現將是星際聯邦和平的一絲曙光。

克立岡叛軍在一位叛離的領袖下，瘋狂地掠奪和攻佔各行星，並控制當地愛好和平的人民。他們以心電波影響人的意志，將他們從腦袋到靈魂都塑造為克立岡的奴隸。克立岡叛軍正大肆建造這種感應站，意圖十分卑鄙，且明顯——想把整個宇宙變成他們的奴隸，變成他們的屠宰場。你的任務就是破壞感應器，並逮捕那萬惡罪魁！

任務完成的主體就是「企業號」，它雖然龐大卻不要擔心操縱不易，各部門的工作分別有執行官負責，請他們來簡報一下：

- 科克艦長——負責儲存、傳送和[illegible]。
- 史巴克——尖耳朵的火星人，負責情報。
- 柴可夫——作戰官。

- 蘇魯——負責飛航室。
- 麥克考依——負責艦員健康。

你只要透過終端機上的影像格來控制和下達命令。

雖然「企業號」的艦員個個都是精英，但是克立岡叛軍為數眾多，感應器也不是豆腐隨隨便便就可打爛的，你必須找到一些特殊裝備才能除掉這個大害：

- Dilithium Delta 6 Crystal ——
  這項水晶元素對於用來建立自己的發射站是不可或缺的物資。
- Lerton Gun ——
  摧毀克立岡人的 I-Beam產生器。
- Psychogen Gas ——
  讓遭克立岡叛軍控制心靈的聯邦首長回復意志，重新對聯邦宣誓忠貞。
- Smelt Gun ——
  高溫熔解槍。用來熔解克立岡叛軍心智控制器的機械裝置部份。
- Poma Gun Emmitter ——
  在遭到克立岡叛軍的機器守衛找麻煩時，用這項裝置把他們打成廢鐵。

‧Tachyon Gun——

逮捕克立岡叛軍首領不可或缺的保命裝置。

‧Peace Bomb——

和平炸彈。

在敉平克軍叛變時，少不了有戰鬥場面。但請注意一個原則——企業號不怕戰鬥，但不主動尋求戰鬥。因爲你的任務和時間有限，何況叛軍船艦四處流竄，不停地窮追爛打也沒有打得光的一天，千萬要記住這項原則。接著下列物資也有莫大用處：

‧Hotshot——

增加武器系統的準確性。

‧Chaff Emmitter——

降低戰鬥時的損傷。

‧Sdar Scan Device——

可以辨認更多的敵艦。

‧Ivenkov Crystal——

提高引擎運轉的效率，延長燃料使用的時間。

要達成任務必須探索每個星球，而這個疫區中的行星上有千個之多！注意手邊保持一張表格，記錄已探索過行星的名字和其上的特別戰略物資。還有別忘了儲存遊戲進度以免悔恨終生！

總部正等著這樣的電報：

「科克船長報告：

星際密電

逮捕叛軍首領，正遣往星際法庭，疫區叛軍完全清除，企業號往基地回航…………」 / 倪周文

野戰突擊隊

英文名稱：Arborne Ranger
適用機型：IBM PC, 256K
出版公司：Microprose
原版售價：US$39.95

不論從什麼角度來看，這個由Microprose公司出品的動作型遊戲都臻致一流水準。加入「野戰突擊隊」，你將化身一位身經百戰的突擊隊員，空降到敵後陣地執行各種不同任務。

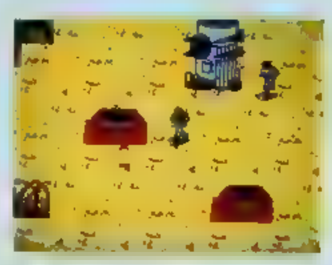
優秀的突擊隊員總有辦不完的差事，必須完成的任務包括偵查、爆破、救援、牽制等各種不同性質，而且必須孤軍奮戰，以有限的補給資源達成任務，在時限內趕到會合地點，以搭上友軍直昇機返回基地。若超過了會合時間，就只有慘遭陣亡，或是面臨俘虜的命運，等待其他人救援。

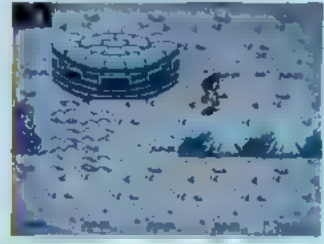
執行任務過程中，免不了要破壞一些阻礙通路的敵方設施（如碉堡、機槍陣地），或打倒糾纏不捨的敵方士兵。這些打擊敵軍兵力的行動，都可以增加不少分數，頒獲各種崇高的階級勳章。累積的分數越高，階級也越高。

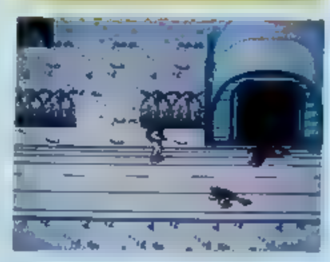
就另一個角度而言，「野戰突擊隊」不但有八方向捲動的畫面處理能力、多變化的造型、各種不同的武器、音效，更難得的是節奏明快，並且可利用按鍵來調整遊戲進行速度，不致因爲電腦的執行較慢而減低遊戲樂趣，可讓所有玩者都享受到一個緊張刺激的動作型遊戲。

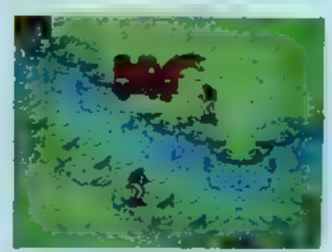
「野戰突擊隊」中共有十二項不同任務，等待你來挑戰，千萬不要錯過！

/ 徐政業









太空突擊隊

英文名稱：Sentinel Worlds I (Future Magic)
適用機型：IBM PC/AT.XT;256K
出版公司：EOA
原版售價：US$49.95

事情發生在一個遙遠的Caldorre星系。最近幾年，地球人正傾力開拓這個新殖民地，以紓解日漸遽增的人口。但是聯邦所派出的貨船卻接二連三遭受伏擊，殖民地補給線頓時中斷，孤立無援，眼看坐困愁城卻一籌莫展！

為了補給恢復正常運作，聯邦召募了數千名志願勇士，經過一連串嚴格的淘汰訓練，選出四十名精英，五人一組分成八組小隊，每隊配屬一艘攔截型太空船，到Caldorre星系執行導航任務。

這是EOA公司本年度推出的超級RPG遊戲，為什麼是超級的呢？

- 自由編組隊員，而且每位隊員不再只是有姓名而已，八張各具特色的臉孔，包括阿諾瓦辛格，以及異形的女主角，任君挑選。
- 可以自己決定如何賺錢，採礦、攻擊敵人、護航、科學探險，任何一種都可以撈上一筆，為隊伍增添裝備。
- 漂亮畫面、精彩音效，令出乎意外，不僅道出宇宙的浩瀚無垠，栩栩如生的星球景觀更使人眼睛一亮！此外還隨時因地響起不同樂曲，突顯整個遊戲益加完整。
- 特殊的對話設計，每一句話都是完整的句型，無需傷腦筋不知該問什麼，只要按數字鍵選擇，對方就會回答。
- 簡單的指令操作，省去記憶一大堆複雜的按鍵，只要根據畫面顯示的幾個指令，和操作幾個移動指令，通常都是用選擇的。
- 最新式的設計——GCH（地面戰鬥頭盔），宛如親身經歷，可顯現地圖、相關資料，以及人物的位置。
- 和「星漠遊騎兵」一樣，將大部份劇情濃縮在一本手册內，可從中得知許多訊息，而不用辛苦作筆記；遊戲結束後，還可以當作故事來翻閱。

看完以上介紹，你能不心動嗎？Caldorre星系正需要你的援助，太空突擊隊，出發吧！ 🅙/羅承鴻

双截龍

Double Dragon
IBM PC 256K

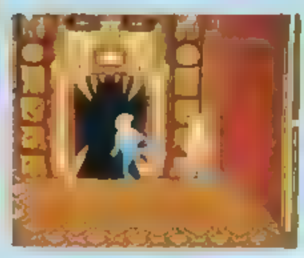
相信每一個曾經玩過大型電玩「雙截龍」的玩者，都對這個遊戲留下不可磨滅的印象。它最大的特點是在於玩者只須花費少許的時間來記一下各個招式的按法，就能夠輕易上手，而且允許二個玩者分別控制二個人物，以同時進行遊戲。

而現在，「雙截龍」在Arcadia公司的極力製作下，終於出現在IBM PC上了！PC版的「雙截龍」雖然不能和大型電玩相提並論（廢話！），但是卻比任天堂或SEGA MASTER SYSTEM 上出的版本要好得多。在十六色EGA螢幕上來進行遊戲的話，畫面效果還眞令人感到訝異——怎麼會那麼漂亮！

拳擊、頭錘、肘撞、腳踢、迴旋踢、過肩摔等等大型電玩上常出現的厲害招式，全部都出現在PC版本的「雙截龍」上，而且招式的攻擊範圍也不像SEGA版本那麼短了。最難得的一點是PC版並沒有因爲硬體上的限制而縮減各關長度，玩者仍須以自己的實力打敗五關中的各個敵人及把關頭目，才能向最後的黑暗首領挑戰，以救出被綁架的心上人。

PC版的「雙截龍」允許玩家有五次接關（Continue　）的機會，在這樣的條件下，就算是初玩此遊戲的玩者，也能充份享受這個遊戲所帶來的樂趣。況且PC版仍舊容許二位玩者同時進行遊戲，簡直和大型電玩沒二樣。如何？相信各個擅長於動作型遊戲的玩者已經有點心癢難熬了吧？那你一定不能錯過這個精彩萬分的好優秀軟體——雙截龍！ ■

徐政業



惡夢成眞

軟體名稱：Deja Vu
適用機型：IBMPC XT.AT.256K
出版公司：Mindscape，US$49.95

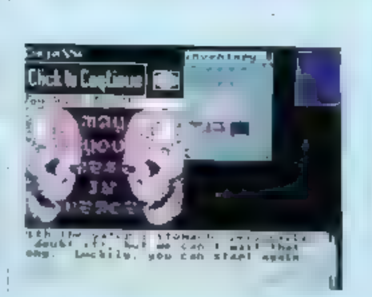
相信很多人都曾讀過偵探或懸疑小說（Detective or Suspense Stories），那種過癮的氣氛、欲罷不能的感覺眞令人回味難忘。試想那一天，能將偵探小說搬上電腦螢幕，配合一流的聲光效果，而且由您來充當主角，參與這場疑雲謎團、鬥智推理的情節，您認爲有這可能嗎？筆者在此慎重告訴您，這已經實現了，不再只是一種夢想！由MINDSCAPE軟體公司發行，ICOM Simulations公司製作的「惡夢成眞」（D'eja Vn）已使我們的夢想成眞。

雖然是一個85年的Game，但是我一直以爲今年才推出。「惡夢成眞」是屬圖形文字冒險的Role-Playing Game，首創改進動詞+名詞的文字輸入型態，以往這類Game需先鍵入一個動詞，再鍵入一個名詞，以將命令告知電腦。但是在此遊戲程式中已將動詞圖表化，只有八個動詞，您不需再思索要用那個動詞，名詞也已由圖形來選擇，只須用滑鼠的游標指定，而無須耽心某個英文名詞想不出來。

由於有良好的人機溝通介面（interface），再加上遊戲情節設計十分吸引人，讓您覺得能身歷其境。但是若不喜歡動腦推理，又討厭看偵探懸疑小說的人，最好遠離此Game。

「惡夢成眞」是一個不同於傳統冒險RPG的遊戲，若是您敢於接受這的挑戰，自認偵探才賦，歡迎一起加入這個新奇懸疑世界。

/饒格非



夢幻之星Ⅱ

■1月下旬發售／卡匣版
■6M／價格未定

每一位MEGA DRIVE迷所期待的新作品「夢幻之星Ⅱ」，SEGA公司已首次公佈遊戲的內容與畫面，這個遊戲係以6M（計868K）的超大容量處理，預料明年二月推出時，將與任天堂的「勇者鬥惡龍Ⅱ」，再度掀起搶購熱潮。

遊戲時空設定在前作女主角亞麗莎與黑暗魔王拉西克決鬥的一千年後，阿魯格魯太陽系再次面臨危機，原本處於安逸生活的居民人人自危，似乎是輪耗的又一輪迴……。

前作是由亞麗莎找尋另外三名同伴，開始四人的冒險旅程；這一次則除了主角另有七位同伴，你可以任意挑選其中三位來加入你的行列，展開旅程。基本上，城中與野外的畫面處理方式與第一代相同，你可以看到四個人結伴排成一列。附圖中的原野畫面為沙漠行星，由於經過一千年的文明進化，沙漠中已有綠地遍布，景觀可是大不相同了。

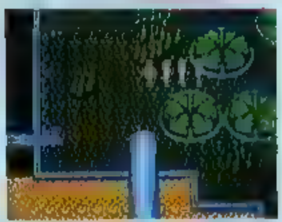
至於第一代中傑出的地下城捲動方式，是否保留亦或改進了？相信這是許多玩家關心的問題，很可惜SEGA公司並未透露玄機，僅提供了戰鬥的畫面，畫面中可以清楚看到每一隻怪物的模樣，而且所挑選的人物，均有個別獨特的造型。戰鬥一開始，隊友即立刻往前衝，猛撲怪物決戰；根據測試人員描述，第一次看到戰鬥畫面覺得很感動，再度重見時心中激動得想哭出來，等第三次見到，已經渾然忘我，失神矣。或許這種形容很誇張，但無論如何，一定非常精彩的了。至於其他，無論各種物品、商店等均較第一代增加許多，複雜度自是不在話下，相信「夢幻之星Ⅱ」必定會再度引起RPG的一陣狂飆。 Ⓙ

／李培■

[illegible]

[illegible]

[illegible]

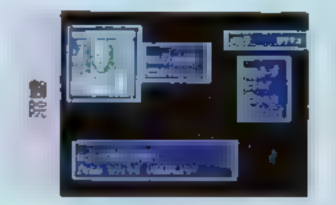


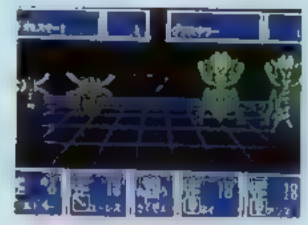
[illegible]

回顧亞麗莎與拉克西的決戰

[illegible]

主角與七位同伴




有一位隊友正與怪物廝殺

獸王記

■11月下旬發售／卡匣版
■¥5,900/4M

上期雜誌已初步介紹「獸王記」，現在讓我們詳細看看有什麼最新消息。

「獸王記」可說是目前移植最成功的作品，單說標題畫面，就會讓人誤以爲是大型機檯，尤其那雙銳利的眼睛，在MEGA DRIVE上依然清晰明亮。除此之外，更徹底改進大型機檯操作不良的缺點，而且採用多層畫面捲動處理，使遊戲更有逼近的臨場感。

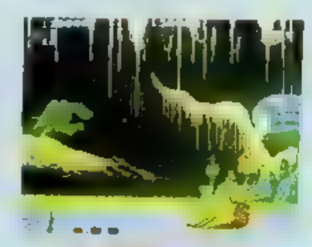
標題畫面出現時，按著Ⓑ鈕及(START)鈕可做下列的各項選擇：

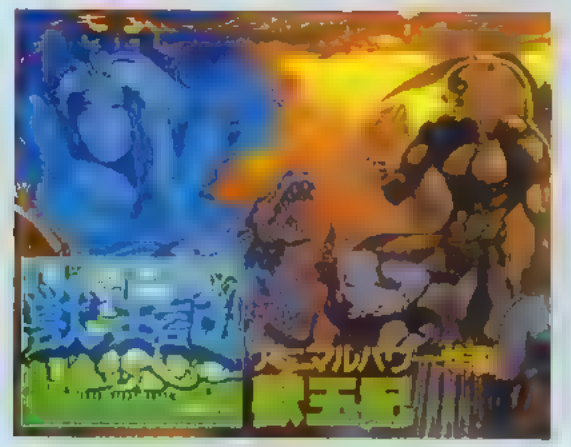
- ROUND——可選擇遊戲開始的關數（共有五關）進行遊戲。
- LEVEL——設定遊戲難易程度，共分NORMAL（普通）、HARD（困難）、HARDEST（最困難）三種。
- POWER——設定主角體力上限（最大是五格），體力多寡代表主角受傷的次數。
- PLAYER——設定主角人數（最多五人）。

MEGA DRIVE版的「獸王記」共分五關，主角化身成野獸時，是用語音合成的效果來表現野獸的怒吼聲。而且魔王、聖神也是用合成語音，增加遊戲的真實感。相信當你玩過「獸王記」之後，必定更加肯定MEGA DRIVE是台卓越的遊樂器。

／桑德

第一關頭目－HUGGER


第二關頭目－OCTEYE



標題畫面

第四關頭目－FATTY CROCODILE

超級飈車

根據最新的消息，轟動一時的「超級飈車」——Super Hang-On也將移植至MEGA DRIVE上。至於詳細的內容與發售日期尚未公布，還請玩者等待進一步的資料。

張大雙眼，他到底在找尋什麼？

戰士！從你的墳墓中站起來！ 語音合成效果

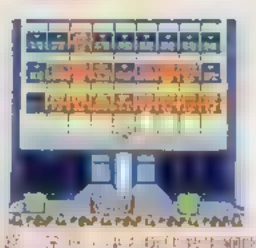
第三關頭目－MOLDYSNAIL

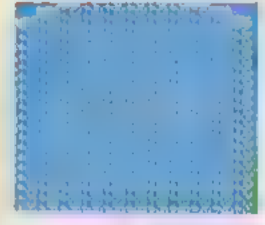
遊戲攻略篇

/ 游再興

簡介

此遊戲共有三十關，分為現代式、近代式、超未來式等建築場景；每十關一種，而最後的廿九與三十兩關為城景，棒！眞正值得一看！



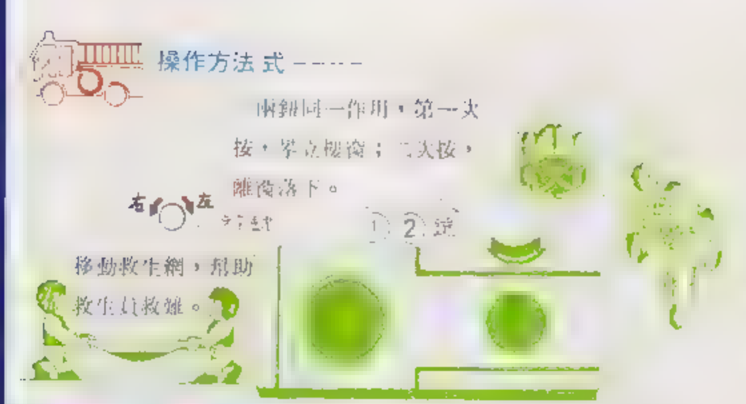


前言

「嗚………」陣陣警笛聲劃破沉寂的空氣，尖銳刺耳的鳴笛餘音迴盪，挑動每個人緊繃的心弦。烈火熊熊似要吞噬整棟大樓，旁邊圍觀群衆擠得水洩不通，比西門町假日人潮還熱鬧！「站開點！危險呀！站開點！」幾名消防隊員竭力嘶喊，一面推開人群；此時消防車火速切入現場，一名隊員叫：「隊長！大樓四層全着火，火勢太大，我們進不去，怎麼辦？」

隊長看了看現場，沉思一會兒，「用救生網，一個個救下來！」他大聲呼叫，隊員接著說：「那派誰跳上去救人呢？」隊長望定了他，拍拍肩膀說：「就你去吧！」說著隊員就被摘了出去，丟到救生網上直直射向頂樓，接著一聲慘叫「啊………」，這個人是你嗎？如果打開電源，已準備救援，就是你！

相信現在還有人對早期的「打磚塊」遊戲津津樂道，因為實在不錯，而「滑稽救火隊」則是類似作品，只是取材較多花樣，加重調味料變化成新的佳餚。嗯！口味道地，嘖嘖看哦！



習練神功、救援在望

呼！說了一大串廢話，現在該點中紹的，這個遊戲須配用旋轉式搖桿，再來就是學學「救難四式」。

• 第一式（全員救出法）

即一般人所謂最合理的方式，能夠火由樓房窗戶慢慢蔓延，消防隊員借救生網之助，上上下下好不忙碌。此法最大缺點是在太費時間，一人一網，真有夠累了！如第一關只九個人還好，要是像第七關五十四人，那你就慢慢救吧！來回百餘次，不等人員救完，自己早已身陷火窟歸天了。此法只是入門功夫，必學的一招，而學習雙雄靈活的方向控制，乃是遊戲的「必殺戰術」！

• 第二式（全面滅火法）

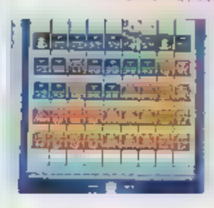
消防隊員犧牲救人的精神，在此表露無遺衝入火窩，奮不顧身撲滅火焰，偉大吧！要是你，敢嗎？這方法烈火燒身的機會最大，我只能勸你少用，如果想萬世留芳，那…那……。

• 第三式（貯水塔滅火法）

最單的一招！若取得鑰匙，嘿……，貯水水量水由頂樓奔瀉而下，

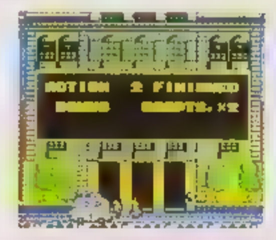
利用直升機救難之後，皆有此特別關卡……

喲…人質沒救出就賠了命



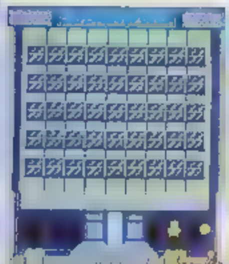
利用直升機救難，才是高手

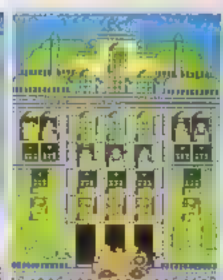
小直升機掉下來了，快接著！

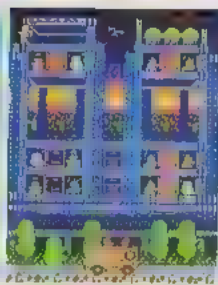


火滅了，救護車護送其餘遇難者，但分數加倍，這個合算

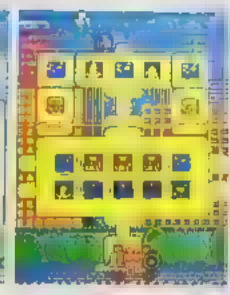
遊戲攻略篇


1關　公司大廈


2關　庭園住家


3關　病院

4關　公宅


5關　新式公宅

真是太漂亮了！那一種場面比得過？只是取得這些純屬偶然，得靠幸運女神多幫忙（運氣不好的，快去燒香拜拜吧！）。

● 第四式（直升機救難法）

招式同上，心法各異而已。想運用小直升機得多拜拜幸運女神，當取得小直升機，大直升機則會右上方出現，立刻跳上直升機飛到中間投下滅火彈，瞬間滅火，此招是最棒的了！直升機救難後，會增加一個特別關，還有增加一人的銜號印出現，請多多利用。

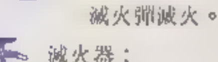
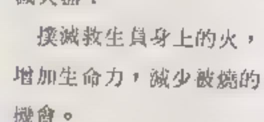
後記

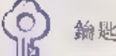
好了，全部教完，再來得看各位的了！空有招式，光說不練，支撐不了多久的。其實一旦經驗老到，鑰匙與直升機所在位置都摸清楚了，再次進入遊戲就容易過關。但是若物品、遇難者、失火地點和設計每次都不同位置，哇！流暢的背景音樂下，遊戲當更加靈活精彩，提高娛樂效果。

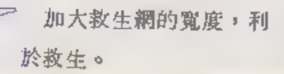
物品

◆特種物品

救援直升機：
攀登躍上直升機，利用滅火彈滅火。



滅火器：
撲滅救生員身上的火，增加生命力，減少被燒的機會。


鑰匙：
樓頂貯水塔的鑰匙。


救生網：
加大救生網的寬度，利於救生。

銜號印（1UP）：
增加一名救生員。

◆普通物品

金庫 2000

錢袋 1000

錢幣（小）100

戒指 5000

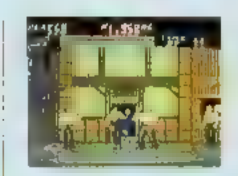
錢幣（大）500

/ 林元明

功夫小子

■IREM 出品
■12月23日發售 PC Engine[illegible]

Irem 公司從大型電玩版上頗受好評的功夫動作遊戲，直接移植為 PC ENGINE版。「功夫小子」是以前 Irem 的「成龍踢館」的原製作小組所完成的正統功夫動作遊戲，在大型電玩上也是所有玩家都公認為困難度極高的遊戲。



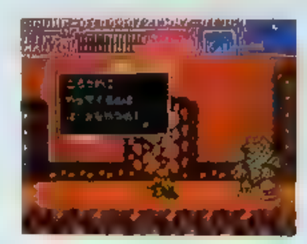
遊戲從美國紐約的街道中展開，途中有許多惡[illegible]在阻擋你的前進，為了救出女主角瑪丹娜，拳腳功夫非得爐火純青不可。遊戲全部有五關，以目前所開發完成的遊戲畫面與大型投幣式電玩相比，也絲毫不遜色。

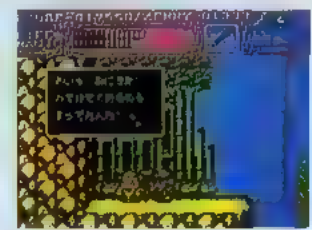
西遊記 II

■NEC AVENUE 出品
■[illegible]月27日發售 PC Engine[illegible]

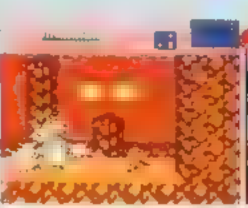
想必各位還記得以前在大型投幣式上的遊戲「西遊記」這個遊戲可以說是〝2 Players〞遊戲的始祖，在當時是屬於新型態的橫向捲動射擊遊戲，由 Capcom 公司設計推出。

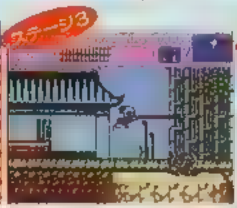
「西遊記」的第二集則由 NEC Avenue 公司經由 Capcom 公司授權，即將在 PC ENGINE 上出現。主角孫悟空與上集的造型一樣，但是在遊戲的內容上卻有大幅度的變更，整個遊戲的內容比較像「魔界村」的動作遊戲。





遊戲的主角孫悟空為了拯救被謎一樣的魔王所擄走的三藏法師，手持如意伸縮棒揮打群魔，整個遊戲全部有七關，往西天天竺的道路艱難重重，要全部過關並不容易。





燃燒的職業足球

■JALECO/卡帶/3M
■12月23日發售/任天堂版

Jaleco公司繼棒球遊戲後所推出的「燃燒」系列遊戲。「燃燒的職業足球」是截至目前爲止任天堂上最富趣味性的足球遊戲，遊戲中採用新式的設計，也是以前的足球遊戲中未曾出現的方式。配合遊戲的進行，日本HORI電機並且推出「控制球」（日幣3,800元）搖桿，使得本遊戲更具有大型投幣式之風格。

太空射擊戰

■BANDAI/卡帶/2M
■明年2月發售/任天堂版

在任天堂上首次以機槍（光線槍）爲武器的遊戲，畫面中的敵人被配付的機槍攻擊時，機槍的槍聲再加上振動的感覺，的確是一個夠刺激的射擊遊戲。

遊戲中的項目選擇可以由機槍控制，遊戲的主要目的，是救出被異形生物佔領星球上的四名同伴，在擊倒敵人之後會出現物品，每一關的最後都必須面對大型異形生物作戰。當然，Bandai公司亦預定再推出其他需要配備機槍的遊戲。

飛狼

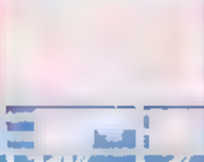
■[illegible]/卡帶/2M
■12月24日發售/任天堂版

電視影集兼大型投幣式電玩的移植版。爲了救出被Big Bad邪惡軍團擄走的大哥，並阻止美洲大陸免於遭受核子飛彈攻擊的浩劫，主角駕著飛狼在這個遊戲六關中英勇作戰，最後終於打倒敵人救出被擄走的大哥，並且解救了全美國。

宇宙巡航艦 II

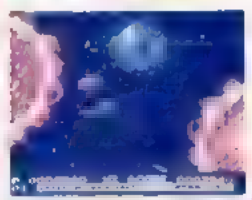
■KONAMI　卡帶　¥5 900
■預定12月9日發售　任天堂版

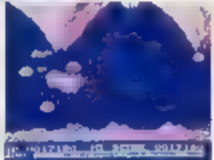
衆任天堂迷期待中的業務用大型電玩「宇宙巡航艦Ⅱ」，在經由KONAMI公司的努力以及IC技術的突破，終於開發完成，預計在12月16日問世。任天堂版的「宇宙巡航艦Ⅱ」與大型電玩版相同，在遊戲一開始可以有四種武器的選擇，總共有六關，並且還具有上下的畫面捲動功能。或許有人會對於任天堂上要表現業務用電玩版本上巨大的人工太陽，以及第一關的大火鳥覺得不可思議，如今照片上所

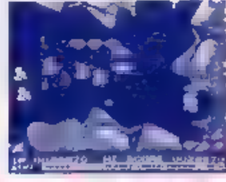


附的即為任天堂版的畫面，雖然還是遜色了一些，但在任天堂上也算是首屈一指的了。

「宇宙巡航艦Ⅱ」在坊間被誤譯成「沙羅曼蛇Ⅱ」其實是不對的。「宇宙巡航艦Ⅱ」系列與「沙羅曼蛇」系列最大的區別，在於「沙羅曼蛇」中自機摧毀後，其拖曳的火球能夠撿回，而「宇宙巡航艦」則一經摧毀便空無一物，得一切重頭開始。況且，此二系列的故事背景，雖有關連卻是兩碼事，何況一個名為"SALAMANDER"，另一名為"GRADIUS"。 [J]





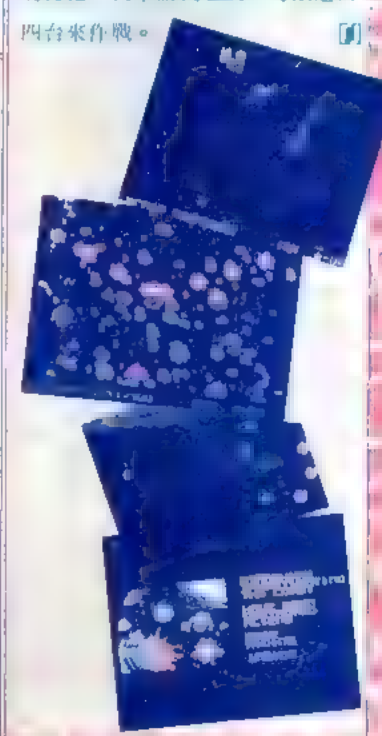


哈雷彗星

■TAITO/磁片
■明年1月發售/任天堂版

二年前哈雷彗星接近地球時，與哈雷幾乎同時出現的太空電玩射擊遊戲，即將Taito公司移植於任天堂版。

為了摧毀快速接近彗星群中的敵異生物基地，你必須駕駛戰鬥太空船衝入廣大無邊的宇宙中。本遊戲全部有八關，在遊戲中擊破有特殊記號的岩石，會出現增強火力的物品，如果能取得這些物品，戰鬥太空船所射擊的子彈，將有四種程度的變化，其中兩機最高，可以連接四台來作戰。 [J]



／西門孟

電腦病毒入侵風暴!?

電腦病毒程式入侵電腦將帶來極度的恐慌……

Arpanet 是美國國防部所開發的一套網路，網路中有高度機密的軍事資料，也有男女間的「電子情書」，共有六萬台電腦使用這套網路，但前一陣子卻被「電腦病毒」搞得七葷八素，而這病毒的設計者是一位康乃爾大學的研究生，正在攻讀碩士學位，這下他的前途毀了！

其實「電腦病毒」（ Computer Virus ）並不新鮮，數十年前早有不少論文探究這方面的問題，但這次在 Arpanet 的病毒十分傑出，相當難消滅，才又炒熱這個話題。加州某個計算機中心有四百台電腦使用這套網路，當他們發現了病毒之後，便毅地將電腦主機關掉，清理所有的檔案。然而在他們恢復給電時，事後其中的一位工作人員說：「三十秒鐘，所有的病毒又都回來了！」

這個事件最先是在MIT（麻省理工學院）及加州柏克萊大學的計算機中心發現的：電腦自動地產生一些沒人要的檔案，拒絕接受存取資料，主機執行速度下降，然後過沒多久，全國各地的計算機中心都有問題發生，在幾小時之後，許多計算機中心都乾脆關機了！

這次電腦病毒事件是美國在過去幾年中碰到最嚴重的一次，損失的資訊價值難以計量，這種類似生物界中的病毒程式，通常都藉著不斷地複製自己，佔據記憶體及硬體的控制權。但以往的病毒程式大部是

惡意地破壞他人的資料及主機，而這次這位廿三歲的研究生所做的程式，並不摧壞別人資料，但會擾亂數以萬計的使用者的操作環境。該病毒並滲透到另一個網路（名爲 Milnet），這網路歸軍事單位使用，機密性很高，很少人知道它的存在。一位政府機構的電腦專家說：「那小鬼使我們束手無策。」

這位年輕人名叫羅柏・T・麥禮士，是怎麼樣的一個人呢？

麥禮士，一九六五年十一月八日出生於新澤西州，在家排行第二，現在是康乃爾大學的研究生。父母都是高知識份子，老麥禮士曾任職於美國電話電報公司（AT &T），當時，他與幾位電腦研究部門的同事發展出一套叫做「達爾文」的電腦遊戲，同事們彼此比賽，誰的程式能把別人都吃掉就算贏家。老麥禮士總是技高一籌，擊敗群雄。現在回想起來，那套程式正可還是「電腦病毒」的雛型。

麥禮士十一歲時，家裡就已購置電腦。在電腦還不像今日這麼普遍的時代，麥禮士早已對電腦駕馭自如。麥禮士的電腦知識是幾何級數式的成長，電腦界的其他怪傑（如一手創出蘋果電腦的 Steve Jobs）跟他一比，彷彿立刻變爲侏儒。

麥禮士二十歲時，已在多家知名學府（如哈佛）及電腦公司（如迪吉多）研究部門工作過。有人說：「看他的履歷表，就像看電腦公司名人錄似的」。

麥禮士在哈佛電腦研究部門的同學葛翰表示，麥禮士在電腦界早已赫赫有名，他絕對不須靠製造「電腦病毒」來打知名度。葛翰說，麥禮士原只想在政府與各學府的電腦連線系統中「種」下一個無害的「病毒」，而那可能是他博士論文的一部分。但沒想到差之毫厘，失之千里，捅出個大漏子。

假如麥禮士因此受審並確定有罪，他可能得繳二十五萬美元的罰款，加上一年的牢獄之災，這可能是天才的代價吧！

事發之後，各機構的發言人都站出來打「官腔」，這點倒是東西方都很一致的。美國國防部就聲稱沒

沒有任何軍事機密被洩漏，也沒有任何飛彈發射出去，聽起來好像不太嚴重喔！其實對許多電腦專家來說，這事件令他們相當的難堪與困擾。

美國數家電腦公司表示，已利用複雜的指令及密碼，防止重要資訊遭病毒吞噬。但是電腦專家同聲指出，迄今並無絕對有效的方式防止

哈！哈哈!!
我終於發明了一種隱形的程式可以不斷的複製
紀應李其他的机器，並破壞所有的資料。

病毒侵入任何電腦系統——包括銀行及美國政府的系統在內。

問題在於電腦病毒已成為電腦玩家時髦的玩具，他們以向電腦安全挑戰為樂，部份電腦教授也鼓勵學生透過製造病毒程式來訓練設計能力。辛辛那提大學電腦教授柯罕表示，熟悉程式設計的人員，大約只消一個星期左右的時間，便能製造類似莫禮士病毒的滋擾事件。

外來的電腦玩家要進入精密的電腦系統，除了要有優越的設計能力之外，還要帶點運氣。但是對所屬公司不滿的員工，卻可輕易將具毀滅性的病毒植入公司電腦核心。這是由外向內與由內向外兩種不同的破壞。

相信不少讀者認為這些人物很「拉風」，但是在國外要發現這類事件並非難事，不少人因此被丟入鐵

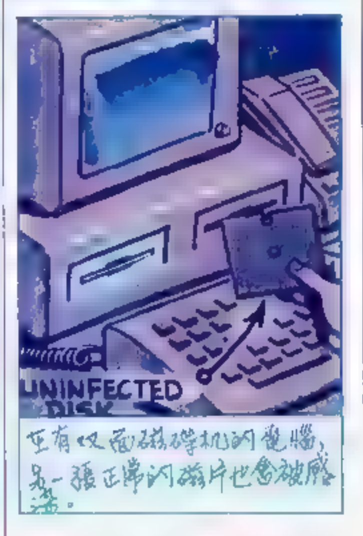
給一個不知情的使用者，看起來軟體沒有什麼不同，但實際上已被病毒感染了。

窗。而國內也已完成立法，類似的破壞行為是觸犯刑法的，因此奉勸諸位仁兄多尊重他人的財產。

巴基斯坦的病毒程式席捲全美，台灣也難逃其手！

瑞若瑪·傑絲洛是Providence雜誌的財經記者，日前在該雜誌社的電腦機房中，準備將六個月來所收集的資料、筆記和採訪做最後的輸入。但這次電腦的反應有點不太一樣，先是幾聲高音的刺耳聲音從喇叭傳出，接著螢幕出現一些亂七八糟的文字；再想存取磁片的資料時，只見螢幕出現〝DISK ERROR〞的字樣，此時傑絲洛的心情如石沈大海，六個月的努力付諸流水，她說：「我所有的計劃和資料都在那張磁片上。」

在雜誌社的電腦機房中，傑絲洛出事的地點，馬上展開了檢查的工



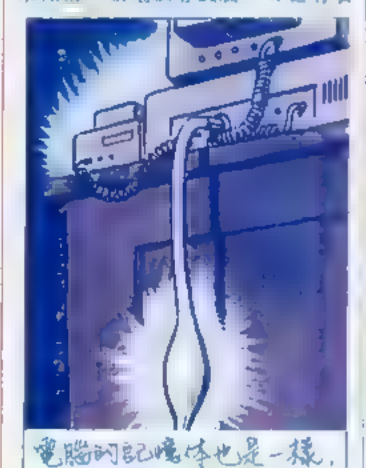
在有雙磁碟機的電腦，另一張正常的磁片也會被感染。

作。一位系統工程師很仔細地查看傑絲洛的磁片，然後說：「看起來很不妙，裡面都是一些沒意義的資料，真的是一團糟。」工程師將整個360K的磁片仔細地看了一遍，突然看到了一些資料文字：「歡迎來到地下隧道，……與我們聯絡以便種痘。」

這時候他們方才了解到，作怪的是邪惡的病毒程式，而不是磁片、磁碟機或主機的問題。那個病毒程式是由其他工作人員在不經意的情

況下，帶進雜誌社電腦機房的作業環境，日後該病毒就潛伏在主機中，等待受害者的來臨。由於病毒經常緊跟著DOS，因此不易被查覺，等到「病發」時都是十分嚴重，叫人欲哭無淚。

由磁片上所留下的資料可得知，病毒的來源是巴基斯坦的拉荷市中一對「兄弟檔」所製造的。這對兄弟經營一家電腦專賣店，專售有名



電腦的記憶体也是一樣，病毒會藉由……

的電腦軟體，當然都是盜版的，如Wordstar、Lotus。這類軟體在美國都得花上數百美金之譜才能買到，但這對兄弟每張磁片只收1.5美元；從1986到1987年間有大批的美國人（大都是學生）向他們買這批軟體。

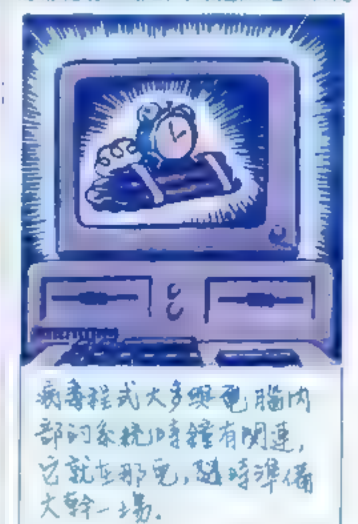
但這些美國學生拷貝回去的並不只有他們所需要的軟體，還「附贈」了一些原廠軟體都沒有的程式：可愛小巧的病毒程式。每當這些客戶將他們購得的軟體借給同事或朋友，或是在許多人要使用的主機上操作，都會使這種巴基斯坦病毒擴大病毒範圍。目前至少發現有十萬張以上受感染的磁片，有時會損毀整張磁片的資料，而在磁片中留下一些訊息進行宣告：「歡迎來到地底隧道……」，並在後面題上大名，阿瑪傑德與巴希德（Amjad and

……任何媒介，甚至電話線都可傳到網路。

Basit）。

阿瑪傑德，26歲，巴希德，19歲，一對自習有成的電腦專家，阿瑪傑德是他們商店的老板（Brain Computer Shop），程式設計能力比他弟弟厲害許多。在他從旁遮普大學（Punjac Vniversity）物理系畢業之後，他不斷的學習有關電子學與程式設計的知識。他以進修個人電腦爲生數年之後，在1985年轉向設計電腦程式，替客戶撰寫特殊要求的軟體。據他所說，當時全拉荷市的拷貝軟體十分猖獗。（怪不得他會心態不平衡）

就在那時阿瑪傑德有了病毒程式的構想，一個可以自我複製的程式，並會感染使用拷貝版的主機，擾亂主機的運作，強迫使用者與阿瑪傑德聯絡。他的弟弟巴希德說：「他希望有個辦法可知道誰是盜版使



病毒程式大多與電腦內部的系統時鐘有關連，它就在那兒，隨時準備大幹一場。

用者，並查出是誰在破解軟體」。

同時，他們開始非法進口不少美國的軟體，以極低的價錢銷售，有時他們還將做好的病毒放入軟體中一起賣出。更過份的是，當巴基斯坦人走進他的店買軟體時，他賣出的是沒問題、沒病毒的原版，但美國人要買時，他就拿出「病毒版」，不少他賣出的Lotus 1－2－3就是這種「帶原者」，他人執行之後就

感染上病毒。

為什麼他們要如此對付外國人呢？阿姆傑德也不願意說得太詳細，弟弟說是巴基斯坦的法律的關係，而哥哥說的更絕，「你在使用盜版軟體，就該受處罰！」

這對兄弟說他們在 1987 年就停止銷售有病毒的軟體，並十分滿意他們教訓了盜版使用者。沒人能估計他們害了多少人，損害了多少資料，但有專家說：「我不贊同他們的行為，但平心而論，他實在是很棒的病毒設計者。」

據記者所了解，這份傑作已經飄洋過海到寶島來了，而且散佈的速度極快，目前交通大學及東吳大學計算機中心的微電腦室機房均遭感染，嚴重影響正常上機的狀況。因此你最好是檢查一下你的磁片及主機，以免重要資料病重而亡。

熱門話題背後的應對之道

到目前為止，真正的災難還未發生。沒有病毒在證券市場的電腦網路、全國銀行連線的系統、處理退休金的電腦上出現，也沒有保險公司的電腦、交通號誌的系統、與國防、軍事的電腦被病毒弄亂。其實，已經有報導說實CIA和FBI 的電腦都被病毒侵入的例子。

但很多專家都提出警告：「我們現在所看到的這種搗蛋病毒都還只是小玩意兒」，許多小型(如PC之類)的個人電腦都能上大型的網路，使用者若居心不良，後果堪慮。因此我們可以說現在所看到的還只是牛刀小試罷了！

據個保守的估計，已有廿五種病毒被證實，而幾乎每週都有人發明「新品種」，有些只是開玩笑而已。美國一個叫CompuServe網路就讓主機發出語音模擬的警告，其中還有個病毒會讓主機叫：「別驚慌！」，這種就不會太壞心眼。其他有些病毒就很討厭，會引起暫時的功能失常或讓機器的執行速度變慢。一般差勁的就是破壞別人寶貴的資料，「你最難過最怕的惡夢真的出現了！」，有個病毒程式如此的告訴使用者。

在理海大學(Lehigh Vniversity)一個凶惡的病毒正在計算機中心肆虐，學生們稱之為"PC AIDS"，認為病毒的流傳與性接觸一樣，是難以避免的。一位電腦公司的產品經理說：「如果你拿到別人給你的磁片，要記得你手中的磁片在所有的主機都執行過了。」

為此,電腦使用者似乎都開始歇斯底里了!專欄作家建議大家把PC上鎖,並把磁片收好,別隨便讓別人用你的電腦。也有人說,電腦不用時,把電源插頭拔下收好,不要使用任何網路。除此之外,一些人到電腦商處瘋狂地買下一大堆「抗病毒」的軟體。

羅柏,考特尼,一位紐約的電腦病毒顧問說道:「當我們在談論病毒時,就是在製造病毒」,說的有理,那些病毒的設計者正希望得到大衆的注目,我們還是別多說,噓……。

(以上圖片取材自Time

/宋明義

故事

歡迎光臨「魔影之門」。戰士！你還記得巫師Lakmir施展法術將你擊倒嗎？相信你必定感到迷惑，為何他要攻擊你？現在，請聽我把事情的真相告訴你。

根據本教（杜魯伊德教）古老的預言指示，黑暗領主Warlock精於邪惡巫術，企圖使神秘典籍記載的恐怖巨獸復活……。戰士！你是預言中所提的王族後代，唯有你才能阻止Warlock毀滅世界的野心。正因如此，才會出現巫師的狙殺！不要懷疑自己的能力，為了人類的幸福，千萬別讓Warlock得逞，令世界永遠黑暗。祝你好運，再見了。

遊戲特點

「魔影之門」將RPG帶入另一種新的境界，不像文字型遊戲需要輸入瑣碎的文字，卻仍保有故事的解說。如果玩過任天堂的「妖精傳說」、「知惠」等遊戲，即可體會這類型的樂趣，何況「魔影之門」還有英文說明，當更能得心應手。

此外，筆者建議各位玩者，最好使用滑鼠來控制。如果以鍵盤來玩，可能會耗費相當多的時間移動指標。以下所述的冒險過程並非完全的解答，因為本遊戲並沒有固定的進行方式，只要你了解過程，同樣可以完成遊戲。

冒險過程

首先，請熟讀使用手冊的各項指令，接着配合簡略地圖號碼進行遊戲。

①進入大門之前別忘了移動門上的骷髏頭，你可以拿到一把鑰匙。接著，勇敢地踏入大廳中（圖①）。

②到達大廳後，巫師Lakmir對你嘲笑，別理會，先點燃牆上火把，將另一火把攜帶身上備用。這時可以將原先攜帶的火把丟掉，因為火把即將熄滅了。請注意一點！當螢幕突然轉暗時，代表手中火把快燒完了，必須趕緊點燃備用火把，否則將迷失在一個黑暗的世界中。此外，火把燃滅不能再用，因此最好隨身攜帶兩支火把備用，預防萬一。

標題畫面

③在大廳正前方、右邊各有一道上鎖的鐵門，你在門外所找到的鑰匙可開前方鐵門，打開之後便可到達走廊（圖②）。

④走廊左邊有塊石板，上面放著一本古書和兩根蠟燭，切勿移動，否則你會誤觸地板上陷阱，而掉入無底深淵。此時只打開古書而不去移動，會發現書中夾著一把骷髏鑰匙；取得後將書合上，再拿取牆左邊的火把。小心保管這支特殊火把，另有奇特功能，所以先別點燃了！好了，再回到大廳（圖①）使用骷髏鑰匙開啓右邊的鐵門。

⑤進入右邊門中，你發現站在一間擁擠的石櫃裏，拿取架子上的投石器和寶劍就可以離開了。

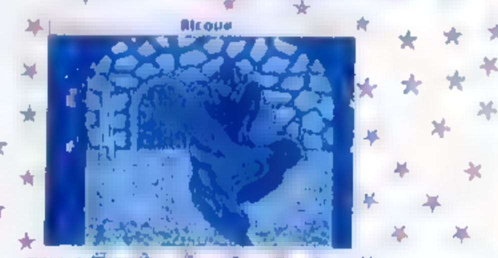
⑥前往走廊（圖③）前，即可丟棄使用過的兩把鑰匙。接著，打開走廊右邊的木門（本文所提到的鐵門必需以鑰匙才能打開，與木門不同），到達湖邊（圖④），一條鯊魚正在悠游，顯然你無法游到骷髏邊拿取鑰匙，所以先打開前方木門，到達瀑布旁（圖⑥）。

⑦先撿起地上一粒小石子，再看看通往前方的階梯。噢！碎石堵住石階，無法前進，但別因此回頭！瀑布與石堆間有一個隱密的山洞，趕快進去瞧瞧！

⑧山洞石壁上，有塊突起的石塊，移動石塊竟發現其內有個小布袋。打開布袋可取得三顆鑽石，這時再離開山洞回到走廊盡頭（圖③）。

中央的山洞是個重要的關鍵

先拿盾牌！否則你會被燒死



別讓鬼影嚇掉了，快！用火把燒它

⑨打開走廊左邊的木門到達臥室（圖⑥），將剛才由布袋取出的白色鑽石，放入門邊小洞內。此時，一顆水晶球竟然神奇地出現在木桂上。取得水晶球再打開前方的木門到龍穴（圖⑦）。

⑩先拿盾牌！因為當你移動地上物品時，前方看守的噴火龍便會展開攻擊，可舉起盾牌擋住火龍噴出的火焰。但是盾牌最多僅能抵擋四次，所以取得鏟子及長矛，應該立刻退回臥室內，並可丟棄燙手的盾牌。現在，回到走廊（圖③）打開前方木門抵達墓穴（圖⑧）中。

⑪先打開左下棺材，哈哈！嚇了一跳吧！別生氣，辦正事要緊。打開右下棺材，其內有一尊木乃伊，用手中火把燃燒木乃伊可得一把權杖。再打開左上的棺材，其內有一通道通往魔鏡房間（圖⑨）。

⑫進入魔鏡房間，用鏟子將中央的鏡子打破，其後有一座鐵門。對了！那把鑰匙是在骷髏的手中，丟棄鏟子，火速回到湖邊（圖④）。

⑬還記得那顆神奇的水晶球嗎？丟入湖裏，哇！湖

水竟然結冰了！現在你可以取得鑰匙，再仔細觀察湖面，火晶球還在冰層中，使用火把燃燒冰面，又可取回水晶球。接著，回到走廊（圖②）。

⑭別感到奇怪，爲何取得鑰匙不去開剛才的鐵門？因爲當一進入鐵門之後，你會被活活燒死！必須取得其他物品才行。現在，移動走廊（圖②）前方的石塊，竟有一個小洞可容進入。別猶豫！趕快爬進去吧！

⑮原來裏面是一間小臥室（圖⑩），看過牆上的壁畫後，會發現前方有個洞口。準備爬上洞口時，啊哈！踩壞了！你把整塊的石板踏破了。感覺奇怪嗎？現在該去那兒找通路呢？其實就在眼前！你是否發現牆上的火把無法拿取，移動左邊火把時……出現了！出現一道暗門，原來那支火把是開關……別胡思亂想！只有這支火把是開關，快進去吧！

⑯來到崖邊（圖⑪），前方有兩座通往不同方向的橋。如果你走右邊鐵橋，會因過重而墜落谷底；將物品通通丟掉，只帶一支火把過去，但是進入洞穴（圖⑫）會遭大蟒蛇咬死。算了！還是走左邊好了！但別忘了將所有物品帶在身上。

⑰一踏入左邊洞穴時（圖⑬），有個鬼影正注視著你。別慌張！先點燃那支特殊的火把，燒死鬼影。可別呆呆的拿着劍刺鬼影！對你可憎的舉動，鬼影會忽然消失於眼前。如果第一次沒除掉鬼影就麻煩了！因爲當它再度出現數次，你就會被它殺死。除非你用……待會馬上會提到。

牆後的老巫師交給你一卷卷軸

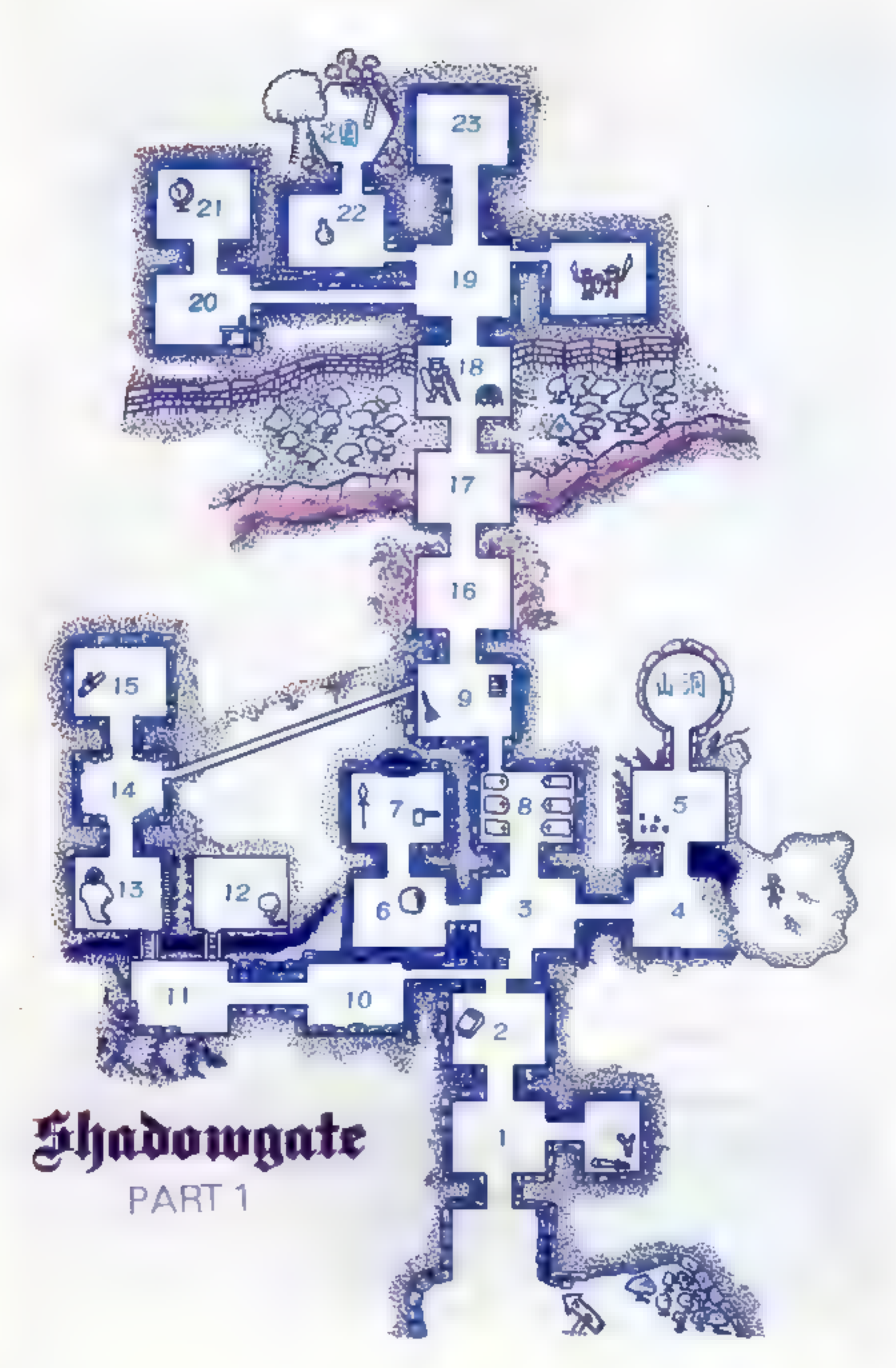
回答我的問題"有城市沒有房子……?"

⑱殺死鬼影之後，穿上左邊那件披風（ Thyself Operate 披風）。別小看這件披風，不但可以擋風而且可以……現在你知道了吧！好啦，可以打開前方的木門進入臥房（圖⑬）。

⑲櫃子上有一卷軸。打開一看，☆◎△什麼嘛！上面寫著找到五、三是一……，根本看不懂。算了！還是先放著，等以後或許就能了解其中涵義。對了！櫃子上放著兩瓶藥水，一瓶是香的藥水，可溶化棺材流出的泥漿；另一瓶藥水是臭的，可用以對付鬼影。如果你已經除掉鬼影或是不想玩化學實驗，就不必拿這兩瓶藥水了。現在，推開前方石板進入洞穴（圖⑮）中。

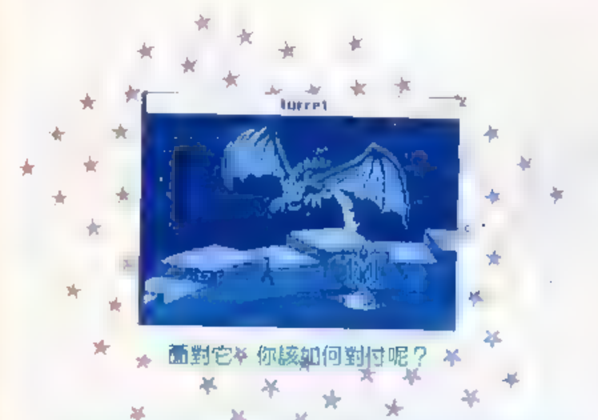
⑳洞穴前方有一塊很特別的牆壁，無論如何推動都沒有作用。若往地上一看，地板上有個鑽石的凹孔，將藍色鑽石放入洞中，石牆竟然緩緩升起。原來裏面有位老巫師。他交給你一卷卷軸，並且將你所看過的卷軸加以說明，可是仍然十分含糊。總之，先將這卷卷軸收好，留待日後必有用途。

㉑回到臥房（圖⑭）拾起地上的繩索，可是繩索已爲魔法咀咒無法移動。現在你應該想辦法解除咒語，但你只是一位戰士，怎麼懂得法術呢？就地取材！對著繩索念著EPOR（也就是牆上的標語），嘿哈！繩索竟然立起來了！現在可以爬上天花板。



Shadowgate
PART 1
花園
山洞
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

Shadowgate
PART 2
38
37
36
34
35
33
32
31
30
29
26
25
28
27
24
23
PART I



面對它，你該如何對付呢？

㉒原來這是通往魔鏡房間（圖⑨）的捷徑！先使用鑰匙打開鏡中之門。在進入之前請順手帶走掃帚再進入……咦！難道堂堂一位戰士還要拿掃帚當武器？別誤會！這可是一把會飛的掃帚，如果不相信，你可以騎騎看，保證摔得你魂歸西天！

㉓由於你穿上披風，可以忍受熊熊的烈火，眼前是座火橋（圖⑯），想辦法撲滅火焰吧！當然是把水晶球丟下橋下。這時水晶球發揮最後的威力熄滅火海了，丟棄身上的披風，打開木門，邁開大步向斷崖（圖⑰）出發！

㉔準備通過斷崖時，突然從橋下冒出一名傢伙大喊「此路是我開，此橋是我搭，留下買路財！」舉起長矛射過去，只聽到一聲慘叫，已經跌落谷底了，繼續向前進！

㉕到達庭院（圖⑱）時，不幸被衛兵發現了！別緊張！先將小石頭放入投石器中，瞄準衛兵的頭部射出……賓果！沒想到他竟然昏過去了。一不做二不休，再使用寶劍補他一刀，現在你可以丟棄投石器及寶劍。接著轉起水井上搖把，檢查水桶（Open 水桶）發現一隻鐵手套，先戴上再前往大廳走廊（圖⑲）中。

㉖首先進入左下入口到達書房（圖⑳），打開右下抽屜可找到一付眼鏡、鐵鑰匙及兩卷卷軸，再拿取桌上書本和牆上地圖，檢查前方的書櫃。哇！每本書都寫著密密麻麻的文字。沒有多餘的時間去看那些書，將最後一顆紅鑽石放入右邊鑽石孔中，書櫃竟然移動了！現在你可以進去瞧瞧。

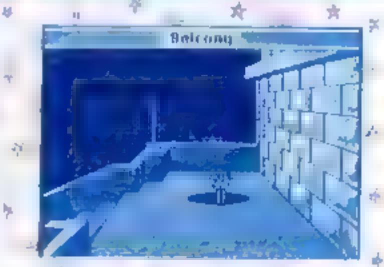
㉗這是一間客廳（圖㉑），裏面有不少物品可供拿取，但先別拿！如果需要再回來取用也不遲。在此，先檢查身上的卷軸，找出一幅寫著Terra Terrakk的卷軸。使用此卷軸對著地球儀，可找到一把黑色鑰匙及藥水，只須拿鑰匙即可，因爲藥水作用不大。

㉘回到走廊（圖⑲）再進入左上的入口中，原來是一間實驗室（圖㉒），這裏的東西暫時不要碰，只要拉起地板上拉環，拿取其中的瓶子就夠了。現在爬進右邊通道，可進入美麗的花園。

㉙噴水池上方有一支笛子，必須戴上鐵手套才能取得。吹奏笛子，樹幹內竟有一枚戒指，這才是你要找的東西。將鐵手套及笛子丟棄，回到走廊（圖⑲）。

㉚打開前方木門進入大廳（圖㉓），使用鐵鑰匙打開右上的鐵門，再使用黑鑰匙打開左上鐵門。現在可以將鑰匙丟棄，減少身上負擔，進入右上鐵門可到達一間臥室（圖㉔）。

㉛別驚訝！只不過是座雕像罷了，但是當你準備爬上天文臺時，獅身人面獸卻不讓你通過。這傢伙再提出謎語，你必須答出所問的謎底，例如有一種物品有城市但沒有房子，有森林卻沒有樹林，



竟由地板冒出一雙手！

大蟒蛇受到魔杖的作用而變成神杖

有河流卻沒有魚，謎底就是——地圖；有一種動物有數百隻腳，可是卻不能站立或行走，謎底是——掃帚。諸如此類智力問答，如果答錯，怪獸會把你傳送到其他地方。解開謎底之後，便可登上階梯到達天文台（圖㉕）。

㉜圖上有一本卷軸，可是並沒有什麼用處，不管它。移動牆上地圖，竟然在地圖後面發現有一根避雷針，取得之後再檢查地圖，可發現圖上星星有些特別，順手摘下，爬上前方梯子可到達樓塔上。

㉝樓塔（圖㉖）中有一位女子被鐵鏈鎖住了！切勿婦人之仁、妄想英雄救美解開鐵鏈，使用銀箭刺向女子，一聲慘叫之後變回原形，竟然是一隻大野狼！拿取野狼身旁的金屬標誌，再回到大廳（圖㉓）之中。

㉞現在進入左上鐵門到達塔台（圖㉗），地上有一支號角。移動號角時，塔台中央會出現一頭野獸狂嘯，別緊張！打開在實驗室取得的瓶子，潑向那頭野獸即可解決，現在你可以安心地拿起地上號角了。接著，爬上左邊梯子到達塔頂（圖㉘）。

㉟站在塔頂時，會有一隻飛龍攻擊你，趕快使用星星標誌！化出一道閃光將飛龍炸成碎裂，現在可以拿取黃金徽章回到大廳（圖㉓）中。

㊱先使用點燃的火把燒掉地毯，找到一把開啟下方鐵門的鑰匙，進入鐵門之後可到達走廊（圖㉙）。

㊲進入左方入口到陽台（圖㉚），將避雷針插入屋頂孔中，神奇的事情發生了！地板上竟浮出一隻手臂，將手中的魔杖取出，走下左邊階梯到達平台（圖㉛）。

㊳平台上有兩樣東西，你只要拿取左邊的錢袋，火速趕回橋邊（圖⑪）。

㊴放下所有物品，拿取點燃的火把及魔杖，渡過右邊木橋（由於你只攜帶輕微的物品，還不致於使橋倒塌）後到達洞穴（圖⑫）。使用手中魔杖對付大蟒蛇，蟒蛇會逐漸捲縮，竟變成一支神杖了！取得神杖後回到橋邊，再拿回所有物品立刻趕到大廳（圖㉓）。

㊵對了！走到斷崖（圖⑰）時，上回那傢伙又碰面了！正手中拿著你「送」給他的長矛，生氣地說：「這座橋不會再讓你過去，識相的話，馬上給我離開！」乖乖！這下惹火他了，哦！還記得老巫師交給你的卷軸嗎？立刻打開卷軸，這會那傢伙大吃一驚：「怎麼突然不見了？」原來這卷卷軸可讓你隱形，快！趁法術還沒失效趕快衝過去！經過了大廳（圖㉓）到達走廊（圖㉞），呼！稍微休息一下吧。

沒想到王座下有條通道

㊶現在從右上入口到達國王的房間（圖㉜），坐在王位上的骷髏就是Doogan王，右手還握著一把戰戟，可見他死得多麼壯烈！先將權杖放在他的

左手上，再打開右邊的封印，將戒指放入其內洞中。結果王座突然騰空，寶座下方出現了一個通道。走下階梯又是一條石塊砌成的走廊（圖㉝）。

㊷這條走廊的左邊入口是陷阱，不信可以試試看！向前走可到達洞穴（圖㉞），暫勿進入前方入口，否則會遭守門的巨獸攻擊，先走右邊小路到達祭壇（圖㉟）。

㊸祭壇四周都是火熱的岩漿，前方雖有入口，卻無通路。打開從書房拿來的書本，此時仍無法閱讀書上文字，戴上眼鏡再看，藉用神奇眼鏡才看得懂書上文字，以書本對著祭壇中央雕像不斷禱告。奇蹟果然出現！雕像突然下沈，而且從岩漿中浮出兩塊巨石，這兩塊巨石又慢慢地併合，形成一條通道。丟開書本及眼鏡，進入前方入口。

㊹這裏又是一個山洞（圖㊱），右邊有三根帖欖杖，看來是用以開啓鐵桶的開關。先拉下右邊桿子，再拉下中間的桿子，最後再將右邊桿子推上去，成功了！鐵鍊拉起鐵桶蓋子，你可以拿取銀球；如果推錯桿子，看守銀球的怪獸會爬出洞外向你攻擊；拿到銀球之後再回到洞穴（圖㉞）。

結合三件神器，將泰坦巨獸解決掉

恭禧你！戰士！

簽上大名再用印表機將證書印出，你可以永久保留它！

㊺打開最後一幅卷軸，將卷軸對著左邊巨獸，現在你可以進入前方入口了。

㊻這時已置身房間內的一口井（圖㊲），先推動手把將井上的木蓋打開，再從錢袋取出大枚錢幣丟入井內，現在可以安心地跳下去。

㊼隨著一陣強風安全到達湖邊（圖㊳），拿起鼓棒敲鑼，忽然帖髏船伕出現於岸邊伸手要錢，打開錢袋送他一枚錢幣，他便會載你到黑暗堡主Warlock所住的魔島。

㊽到達魔島後，先將黃金徽章放入左邊洞口，以免入口的骷髏頭射出閃電，喪命斷魂！然後吹奏號角即可打開大門，找到Warlock。

㊾啊！Warlock已經將泰坦巨獸復活了！鎮靜一點，戰士，回想這一切經歷……對了！所謂「找到五」是指五卷卷軸，而「三是一」是指神杖、金屬標誌及銀球可以結合。於是你先將金屬標誌插在神杖上，再將銀球放在神杖的上方，三樣神器終於結合！神杖射出一道光虹穿入泰坦巨獸胸口，牠慘叫一聲，揮動爪掌抓住了Warlock，一起跌下無底深淵……。

㊿恭喜！戰士！你已成功完成使命，拯救世界。回到王宮，國王不但頒贈無數財寶，更將公主許配給你，全國百姓人民熱烈歡慶英雄的凱旋榮歸。

Apple II

遊戲攻略篇

/銀狐

傲嘯荒漠　遊俠仗義江湖行
浮萍半生　神鎗漂泊走天涯

遊騎兵手記〈一〉

◐前言

本篇是由完成任務的一組遊騎兵，其中一位記錄員——Fox 所寫。Fox 加入隊伍後，就將遭遇到的一些重要訊息、每處的詳細地形記錄下來；現在刊出，以助所有遊騎兵順利達成任務。

◐開始旅程

爲什麼加入遊騎兵，我已經不記得了。經歷嚴格訓練後，將要踏出中心時，主任將另外三個人和我編成一組，並爲我們互相介紹。

我們的隊長 Stew，是傳奇遊騎兵 Hell Razor 的兒子，槍法極準。Kate 形同 Stew 的化身，只不過是女性，而且也比較年輕。Eugene 是個舉止和善的傢伙，由於輻射感染，體質相當虛弱，但是熟悉各方面科技知識，是此行不可或缺人才；而我是中心裏最佳的繪圖員，共同組成這一支隊伍。

◐Highpool

離開中心，Stew 建議先到 Highpool 休息一會，然後花了一天的時間來到這裏，途中還遇上一羣野獸，不過兩三下就解決了！

• Store ——

錢不多，無法買下所有東西，只好檢查身上裝備，依其重要性，先後採購。水壺是行走沙漠所必需，可以紓解炙熱所帶來的困擾，而遇上斷崖時有可能用到繩索。

• Workshop ——

在城市的最南端，有一間小工廠，Eugene 檢查裡面所有機器後，判斷那是屬於淨水機的一部份，如果有一具引擎就可以再次運轉，這下我不禁懊悔，當時離開中心忘了帶一具引擎，只好待下次再來修了。

• Hospital ——

裡頭有一位醫生，堅持我必須接受檢查，但是我拒絕了；由於 Eugene 體質虛弱，就讓他接受治療。

• Bobby ——

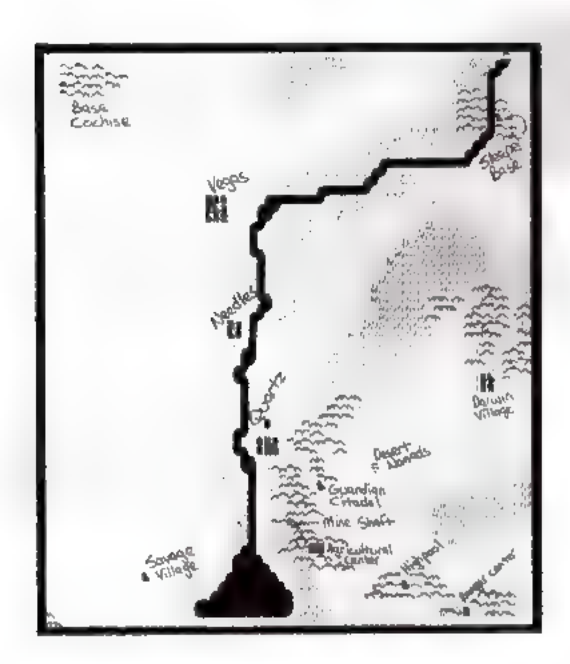
這孩子躲在角落不停地抽泣，直到 Stew 俯首問他有關洞穴（Cave）、狗（Dog）、Jackie的問題，Bobby 才說出他的狗 Rex 生病了，以及 Jackie 進入洞穴之事。

• The Cave ——

若不是先前 Stew 說服我學習理解技能，這下麻煩了，想找到這個洞穴可不容易。爬過一座岩石，遇到 Rex（Bobby 生病的狗），Rex 似乎瘋了，我們本著「仁慈」的心，以一顆子彈送牠上西天，終於在洞穴最深處找到 Jackie。

◐Agricultural Center

這裏的植物都長得很怪異，你可以用一個豆莢充當球棒，而胡蘿蔔長得和獨木舟一樣大。農夫 Miguel 跑來向我們求救，他說：「雖然只能付給你一些水果及衷心的感激，但是我們迫切需要你們援助啊！」Stew 立刻答應，跟著 Miguel 將我們帶到



菜園中，在那裏遇到一位老人，要我們過一陣子再來找他。

- Catapult / Satellite ——

在菜園中前進時，Eugene 開始喃喃說著「一套基本的防禦系統」、「毫無意義的遺物」，或許是本能的直覺反應，使他對這座衛星感興趣，但是礙於另有任務待完成，只得繼續前進。

- Harry the Bunny Master ——

一位老農夫曾提醒我們要留意這傢伙，帶著一把斧頭以及手下到處破壞，在手槍的威力下，他也起不了多少作用，兩三下就倒在地上了。

- Root Cellar ——

解決 Harry 之後，再回去見老人，他非常高興我們除去這個禍害，並且引導我們進入地窖，Eugene 找不到任何有用的東西，到最後的房間，堆積如山的箱子，找出一大堆東西，或許對將來的旅程有所幫助。

- Animal Burrow ——

菜園西南方有個洞穴，通往野獸巢窟，正好利用這些野獸訓練射擊技能。

◐ ***Desert Nomads***

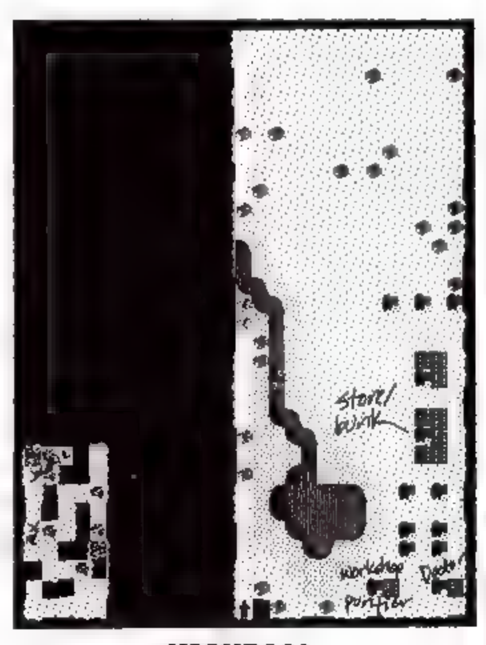
進入這地區時，周遭寂靜，只有一段腐銹的鐵軌，幾節破車廂。

- Engineer ——

當他張開眼睛，Stew 決定去和他談談。Engineer 告訴我們 Atchison、Topeka 和 Sante Fe 這三座帳篷中住民的資料，並且叫我們到車尾問另一個傢伙 Brakeman。

- Hobo ——

這傢伙在中央的一節車廂發表演說，但是他似乎需要 Snake Squeezin，給了他一罐又一罐，喝了十罐之後，頓時失去知覺，我們只好留下一些錢離開了。



HIGHPOOL

- Brakeman ——

他不像 Engineer 那麼高興看到我們，但仍然給我們一張簽證卡（Visa Card），還吩咐我們到 Quartz 城找 Head Crusher。

- Trading Car ——

當我和 Eugene 經過這一節車廂，居然有人出售引擎，這不是在 Highpool 修理淨水機的嗎？可是每具要賣 500 塊，禁不住 Eugene 大力鼓吹，湊齊 500 塊買了一具。（回去將淨水機修好後，有個傢伙給了我們四件皮夾克、幾顆寶石、一具 Mangler 火箭和一筆錢，使我們有更大保障。）

- Gambling Car ——

我■來就不相信賭博須要什麼特殊技能，直到在這裏輸了一百塊，才深信不疑。Eugene 拍了拍我的肩膀，向我保證能賺回這一筆錢；這時想起 Eugene 曾在中心向一名老人學得這項技能，沒兩下子就贏回我的一百塊，並且賺取一大筆旅費。

- The Tents ——

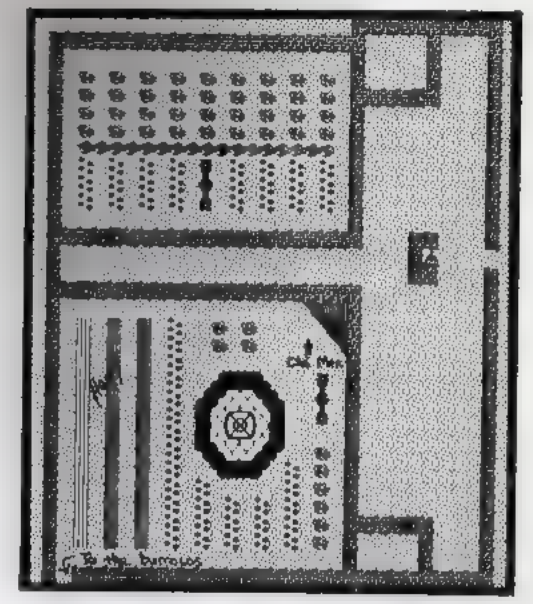
■開之前，我們決定去檢查一下這三座帳篷，雖然 Stew 曾吩咐不要太靠近，但是禁不住一步一步接近，試著和最西邊帳篷的守衛閒談時，卻吃了 Atchison 的閉門羹指責我們來干擾■■。中央帳篷前守衛笑容可掬，邀請我們進去，當 Kate 正要踏入時，Stew 突然發現一個叫 Topeka 兇出傢伙，我急忙出■警告 Kate！到最後一座帳篷，門口守衛根本不理不睬，只好先離開再說了，也許以後會有方法和 Atchison、Santa Fe 的人交談。

◐Mine Shaft

地板上許多清晰的腳印，證■不久前有人走過，我們提高警覺握緊武器，小心翼翼前進。

- Corpses ——

礦坑內有幾具屍體似乎剛死不久，搜查每一具屍



AGRICULTURAL CENTER

體，找了一些可能有用的東西，Eugene 並不喜歡幹這種事，獨自到前面把風，以防兇殘的怪物突然出現。面對這些屍首，疑惑叢生：「是什麼東西殺了他們？」Eugene 不斷以洞中老鼠做槍靶，而我也努力提昇自己的理解力更上一層，茁壯實力足以應付未來任何險阻難■！

- Shadowclaw ——

Eugene 作尖兵探路時，怪物突然出現，差一點把 Eugene 當作午餐！Eugene 立刻舉起機槍掃射，聽到槍聲大家火速趕去支援，在怪獸周圍交織成一片火網，彈藥即將耗盡時，怪獸終於倒在血泊中了。

- Ammunition Room ——

礦坑東南方有一間小屋，Kate 小心打開門鎖進入，在一口箱子內找到■樣物品，我們只帶走一條繩索，並且每人拿了一個防毒面具（Gas Mask）。

• Roof CaveIn ——

這地方有個陷阱，走到這兒突然聽到輕輕咔喉聲響，我本能向後一跳，間不容髮躲開落下的巨木樹幹！原來只要有人走到這裏觸動機關，巨木立刻壓下！幸好我身手敏捷，否則就……。

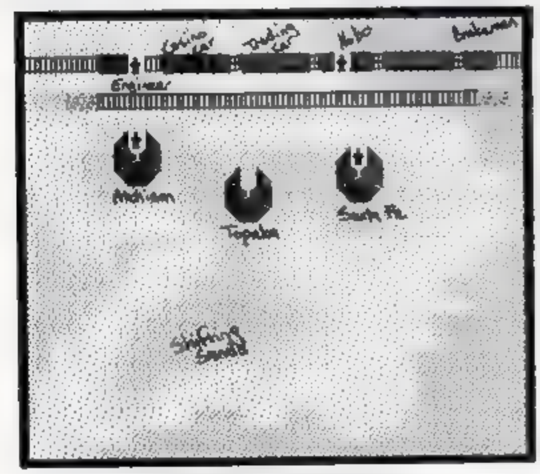
• Silver ——

我們在一條陰暗的甬道內發現蘊含銀礦的岩石，我從不知道Kate 也懂得煉銀術，只見Kate 拿出隨行配掛的鶴嘴鋤（Pickax），挖下岩石冶煉成閃耀光亮的銀幣，這項技能幫我們賺了不少錢。

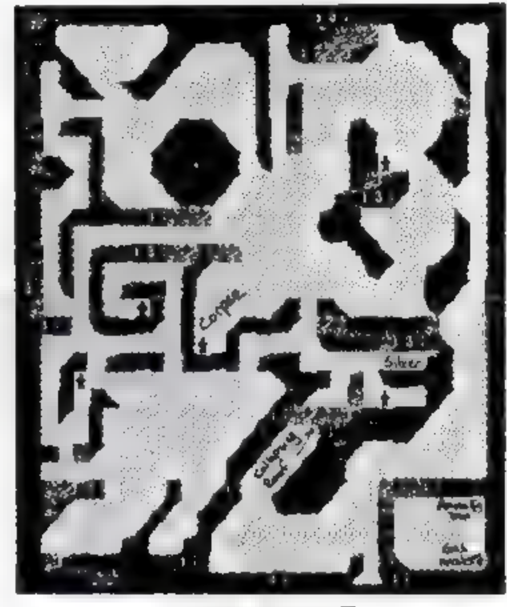
Quarts

展開Quartz 城地圖詢問正走過來的領隊Stew，第一目標先去那裏，Stew 笑了笑，把Kate叫過來說：「我和Kate 曾在這兒待了好幾年，所以約定要再回來。」

Kate 放下手中的蜥蜴，和Stew簡略商量了一下，解釋這座城市大部份是住家，但是事隔多年，現在是否還有人住就不得而知了。她指了指地圖一隅說：「這一定要去！」我大略將這些記下。



DESERT NOMADS



MINE SHAFT

當我們駐留於Quartz 時，有兩種移動選擇，可以走下水道來移動，不致遭遇敵人，可是無法到達很正確的地點；若是走街道，除了有老鼠和野獸攻擊外，更必須不斷應付地方惡霸侵擾，由於彈藥仍不夠充足，決定走下水道避開這一切危險。

在前往酒吧之前，我們到城裡的唯一的醫院（Quack's Clinic）去了一趟，檢查每個人的狀況；身強體壯，精神充沛，才勇闖危險的酒吧。

Scott's Bar

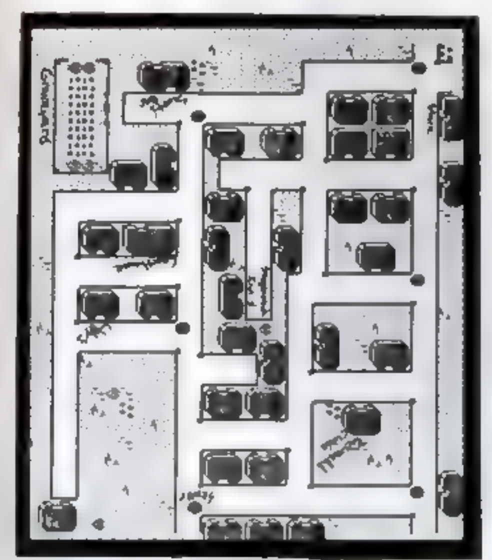
於酒吧一角，我們發現一張桌上刻著字跡，卻百思不得其解。

• Dancers ——

Eugene 隨著一名舞者上台後，一大群熱情的觀衆要求Eugene 繼續表演，只好演出特技、脫口秀，折騰許久好不容易脫身。

• Bathrooms ——

由於喝了不少酒，我跑到廁所卻發現一名小孩躲



QUARTZ

在廁所裏不停地哭泣，原來小孩的姐姐 Laurie 被 Ugly 的傢伙捉走了，而 Kate 在女廁中卻聽到相當有趣的笑料。

• Old Riddle Man ——

酒吧旁邊坐著一位老人，本想和 Stew 問他一些有關 Ugly 的消息，不意老人居然反問了我們三個問題，苦思良久，我才想出前兩個謎題答案是 TOAST 和 R，而 Stew 則解答第三個謎語是 URABUTLN；問 Stew 如何想出答案，他居然說：「我猜的！」

• Ellen ——

Stew 走到 Ellen 身旁，也不知道說了些什麼，Ellen 交給 Stew 一樣東西；我問 Stew 剛才談話內容，Stew 說：「我說出暗語 URABUTLN 後，Ellen 就給了我這把鑰匙，只要一到那裏就知道了。」

• Scott ——

Scott 就是這家酒店的老闆兼酒保，我們付了些小費卻獲知許多消息，原來不但 Mayor 被捉走，還有一位來自遙遠 Vegas 的 Ace，也跟著失蹤。

• Head Crusher ——

終於在酒吧的一角找到 Head Crusher，Stew 向他示意後坐下，拿出 Brakeman 的簽證卡，Head Crusher 立刻說出 Atchison 帳篷密語，並取走簽證卡。（後來回到 Atchison 的帳篷，獲得一大堆裝備，卻慘遭埋伏襲擊，Stew 險些喪命！所幸吉人天相，總算化險為夷。）

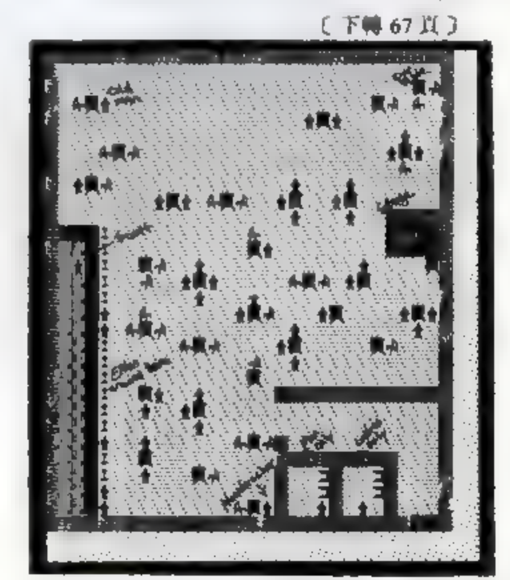
◐江湖經驗

(1)Restart 的方法：

行程中雖提供了 Restart 的功能，不過身上所有裝備和金錢也會完全消失，當然令許多人痛心！可是如果陷入不得動彈的困境，又不想放棄原先人物時，這方法仍不失為可行。

首先另外準備四張資料片，稱之為新資料片，原本進行遊戲的磁片是為舊資料片，先用舊資料片進行遊戲，想辦法將隊伍走到沙漠中，取出舊資料片的 # 1，插入新的 # 1，按下■鍵存入人物狀況，下

〔下轉 67 頁〕



QUARTZ, Scott's Bar

/漢斯

出風窖　入黑塔　三環交疊佈迷宮
出黑塔　入白塔　塔塔追魂奪生死

◐Alendar的日記

「好冷啊！」一行人在無邊無際的冰原上緩緩地移動，冰雪迎面襲來，寒風刺骨，彷彿靈魂都凍成冰了。冰冷的盔甲抖落冰屑，隨著我們移動的腳步發出單調的聲響，每個人都昏沈沈地對抗[illegible]睡意。

「前面有房子！」喬高興得大叫，我們跑到屋前，用力拍門，「有人在嗎？」連問了幾聲，悄無回應，喬只好將門撞開，大伙衝了進去，趕快關起木門將暴風雪關在屋外。喘息之中，只見這幢破舊小屋四[illegible]都蒙上一層冰層，寒風不留情地穿過[illegible]縫進來。地面上厚厚鋪著一層冰屑，「原來是個廢棄的小屋。」大伙心裏這麼想。「你們看！」[illegible]莎的驚叫聲引起大家的注意，圍了過去，只見屋角陰暗處有個人坐在一張大桌子後，仔細一看，那人頭上肩背都覆滿了冰層，動也不動，顯然已死去多時，想來是由於[illegible]屍體仍然完好；正因為這樣，我們也沒辦法判斷這人到底已死多久了，不過他腕上的手環及頸上金飾，似乎都是千年古物。

在他面前還攤開著一本書，上面寫滿了豪放而流暢的字跡，由其片段可得知是這位死者的日記。小心地拿起那本日記，輕輕抖落頁上灰塵，攤開到大伙面前，只見上面記載：

「戰爭果不出我所料，陷入僵持苦戰，現在已沒有如Hawkslayer 的英雄來領導作戰了，多悲慘啊！就在敵軍第一波攻擊中，憑藉 Lanatir 強大法力，即將勝利的一刻，Lanatir 卻倒在敵人猛烈的攻擊下。沒有神，也沒有英雄，我們所依賴的優勢已不復存在了。

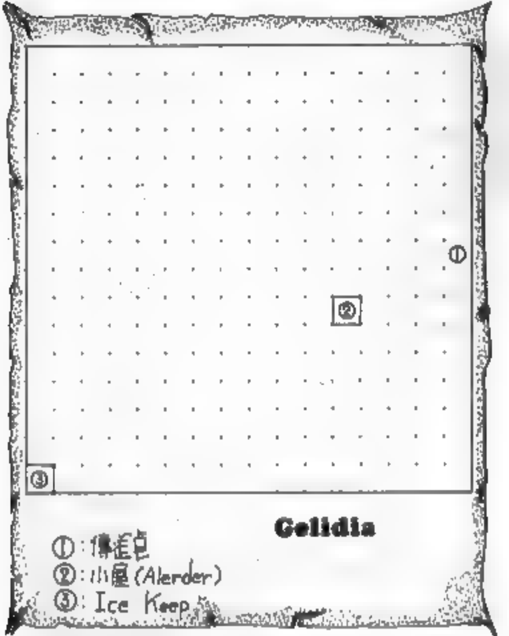
我同意弟兄們的看法，絕不讓怪物進入Lanatir的墓穴，這樣Lanatir Sphere 及Wand of Power便可以安全地保留下來，除非有人能攻破我們所設的禁制。這些禁制係由強力的法術合成，但是適當的法術也能將之摧毀，現在只能希望邪惡的怪物尚未侵入城堡及Lanatir 的墓穴。

在這[illegible]性的時刻，我，Alendar，單人可以完成這次壯舉嗎？為了施出這個強大的法術，將我們美麗的[illegible]凍結，更為了殺死邪惡魔王，已不下十餘次冒死越過敵火防禦網。但是，這個法術至少需要我們之中四個人合力才能安全施法，我可以獨力成功嗎？如果能的話，代價又是什麼呢？個人生死並不重要，但Gelidia真能因而得救嗎？」

以下的記載變得無力而狂亂：

「成功了！敵人於風暴之後全軍覆沒，我也將離開這人世。好冷，意識漸漸模糊了，安息吧！Lanati，這冰封的[illegible]國將是我永遠的墳墓。」

看完了Alendar 的日記，大伙不禁對眼前這位大



無畏的英雄肅然起敬。我將日記輕輕地放回桌上，召集大伙過來「Lanatir' Sphere 及Wand of Power 已經有下落了，現在問題是如何進入Lanatir 的墓穴。」強森道「總得要先到墓穴才行啊！不看看禁制是什麼樣子，如何能破解呢？」「強森說的不錯，我們現在就出發吧！」喬毫不遲疑地帶領大家重新回到風雪中。

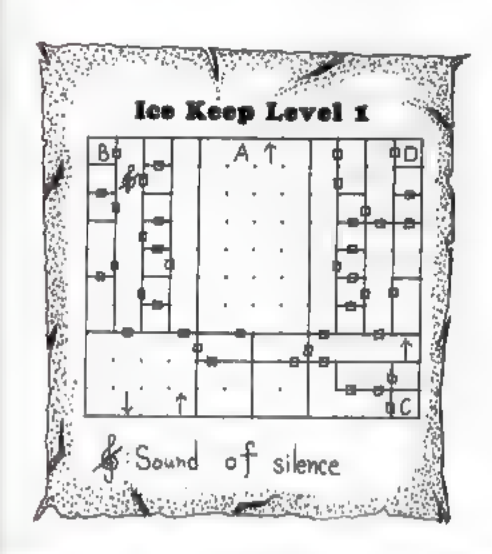
◐誓言破禁制

冒著隨時會凍僵的危險，我們徹底探索這片廣袤的冰原，可惜大失所望，除了在小屋西南方找到一座城堡外，一望無際的冰原上竟然空曠無物，「先進城堡再說吧！」大伙無可奈何地決定。

雖然有厚厚的城牆將風雪阻擋在外，但城堡中依舊陰寒無比，我們只好變換隊形，將原本領路的火把調到隊伍上空，藉著些許光熱取暖。才走沒幾步，就遇上一尊高大的石頭守衛道「Speak your name, defender, and pass by a friend.」並靜待我們的回答，「Hawkslayer！」喬隨口答道。原本高大強壯的守衛突然化成一道向上石梯。大伙心中均十分好奇，不知道石梯要通往何處，於是一致決定先上去看看。到了上面，用法術一測，唉！只不過是二樓罷了，不過失望歸失望，既來之則安之，先探探再說，何況大伙也希望早點見識一下Alendar 引以為傲的禁制。

強烈好奇心引領我們仔細地探索每一寸土地，隨著探索工作落幕，失望心緒漸濃，除了幾塊進不去的區域外，只找到其餘兩座向下的石梯。最後，利用傳送術進入中央兩條密封的長形甬道，卻只見一大堆陷阱及吸生命區。懷著僅存的一線希望，我們在無法進入的三個角落前徘徊尋找，用盡各種方法後，大伙還是承認失敗，只好由北方的石梯回到一樓。

走下石梯回頭一看，石頭守衛已雄糾糾地站回原地執勤了。環顧四周，發現正位於一座長方形的大廳內，一道光從我們身邊落下，微光中閃動著流塵，更顯得大廳空曠死寂，循著光線，才發現在我們腳下的A點竟有一些擺設，平坦的地面上嵌著一塊白色的大理石板，石板中心伸出一個金栓，四周似乎瀰漫著一股強大的魔力；那道光，由天花板上一個銀碟中直直射落在金栓上，有三環重疊懸於金栓上方，每一個環都有一個箭頭指向城堡的一角。「這不知道是不是Alendar 的佈置」昔爾道，「不管



怎麼說，這三個方向恐怕各有玄機。」布魯斯也道，「先別管這些了！」我制止了大伙的奇思妙想「先把這層探完，也許謎題就迎刃而解了。」大伙接受建議，從這座大廳展開探索。

不久之後，我們在西北角的B點上看到一隻異形的怪物，龐大的身軀堵住整條通道。當喬和強森正準備開始作戰時「你們看！」麗莎叫道，大伙順著所指的方向，只見左面的牆上刻著一些字跡：Wolf to Sate hunger, a hero true, but not one at all. Focus its attention but better not be seen at all。「這是什麼意思？」大伙都是一頭霧水，「這跟這隻怪物有什麼關係嗎？」喬問道，「有關係極了！」瑪蓮搶口道，地圖隨即遞給喬，「你看！這隻怪物所擋住的通道上方，正是我們在第二層中進不去的區域，看來這條通道是通往塔樓唯一途徑了。」，「這麼說這隻怪物就是Alendar 所謂的禁制嘍？」強森不屑地道「看來不怎麼樣嘛！」我看著那隻在一旁虎視眈眈的怪物，雖然與我們相距不遠，但似乎知道自己正守護著一道重要的關卡，不肯輕舉妄動。

「根據Alendar的記載，這隻怪物可以由適當的法術摧毀，不知道是哪些法術？」我問麗莎。麗莎正專心凝視著壁上的字跡思考，一時倒沒有注意到我的問題，瑪蓮卻從背包中摸出一本厚厚的法術大全開始研究。一番討論後，麗莎先試探性地施出 INWO，果然，本來應當造出一匹惡狼的法術，現在卻化成一道強烈的力量射入怪物身體，怪物吃痛，大吼一聲，身體微動，竟然有了退縮之意，麗莎一試成功，大喜過望，不予怪物逃走的機會，一口氣又連續施出WIHE、FOFO、INVI，只見三道強光先後射中怪物，當INVI射入怪物的同時，龐大的身軀突然急遽收縮，最後消失於無形，大伙迫不及待地奔向通道的另一端，果然不出所料，一座高塔聳立眼前，歡呼聲中，大伙一起進入塔內。

◐這尋塔樓

由於長久以來與世隔絕，地板上覆蓋了一層厚厚的冰屑，慘白的地板與灰牆，在搖曳的火光下給人一種怪異的感覺。「四周好像都有單向牆。」麗莎警告道，走了幾步後，瑪蓮就開始嘆氣了「其實不是好像，根本全是單向牆！」順著單向牆轉了幾圈，好不容易才在這層正中央找到上升樓梯。

一上樓，瑪蓮又開始嘆氣了，仍是一片單向世界；還好，順著單向牆上了三樓。

已有兩次經驗，馬上找到上升的樓梯，「這樣一直上去妥當嗎？」昔爾望著大伙道「不知道這裏面有沒有藏了什麼訊息。」「探索這種充滿單向牆的地方最累了，我寧可有問題再來找！」瑪蓮不情願地道。大伙為了以後不再跑冤枉路，只好委曲瑪蓮了，經過一番頭昏腦脹的探索，仍然一無所獲。

大伙終於群起催促了，原本高高在上的英雄Alendar，現在被罵得一文不值，煩死人的單向牆已經夠我們受的了，現在又多出一些「適時」出現的黑暗區，沒有燈光的幫助下，四周全是單向牆，厲

是叫天天不應，叫地地不靈！我們在第四層經過無數次「實地試驗」，以身尋路，以頭試牆，終於找到正確的路徑，將可以走到的區域全部踩探了一番，最後只剩下一塊十字形區域不得而入。於是PHDO,APAR 又全部搬了出來，失望逐漸擴散，冷汗不斷流下來，全部失敗，最不願見到的事又重演了！最後，我們連罵人的力氣都沒有了，一起癱在向下的樓梯旁喘氣。

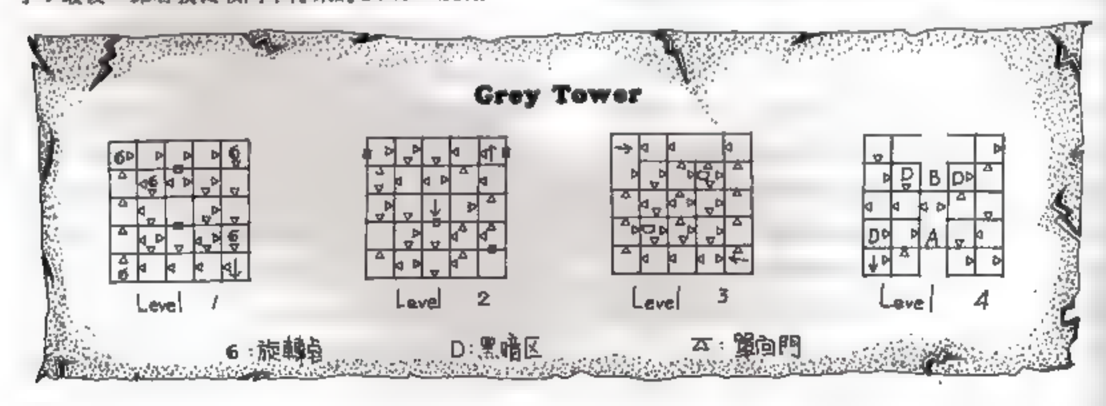
「絕不能放棄！」昔爾大聲地喊道「已經接近了，我感覺得到。」強森眼睛眨也不眨一下「這又有什麼用呢？還是進不去。」「或許有什麼特殊的方法還沒試過吧！」我拿起酒袋喝了一口道，喬跳了起來「在這裡等也不是辦法，不如再去試試吧！」整理一下裝備，對我們喊道「再出發吧！」

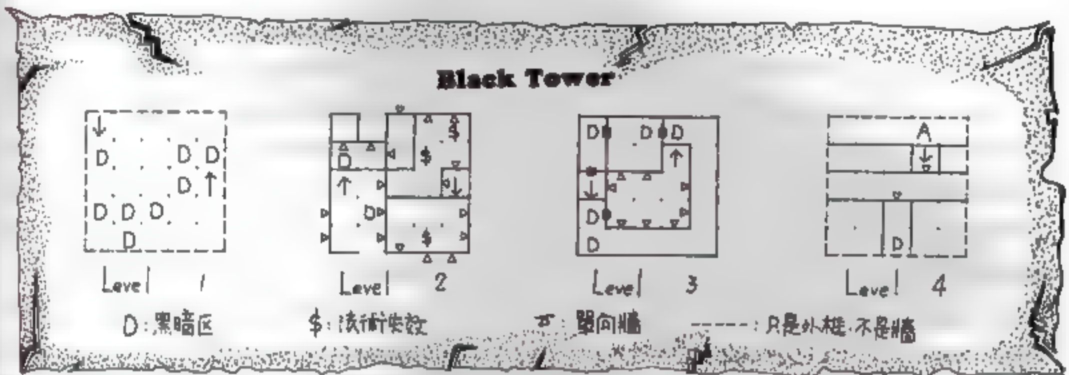
失敗仍然如影隨形，如今我們改變戰略，利用ADAR跳到十字的四角上，不再以中心爲落點了；一次又一次的試驗後，竟然奇蹟似地成功了！由A點向南傳送了一格進入十字形區域，大伙一陣狂歡之後，將一切調整到最好狀態，開始搜索！立刻就在B點與一群守護這座塔樓的巫師相遇，巫師躲在灰色光幕下，一見到我們立刻發動攻擊，抵達Gelidia 以來尚未遭遇如此強大的法力打擊，我們僅靠著法師輪流施Heal 法術，勉強將戰局打成平手；最後，靠著我從戰鬥中得來的Death Horn，方圓五十呎內具有Flame Horn的威力，再加上雷霆一擊、致命奪魂的神奇號角，使對方死傷慘重，戰局才算穩定下來。擊敗Grey Wizard 後，在散落的器物中，找到了一個Smokey Lens ，隨後利用傳送法術直接回到塔樓門口。

由於有了兩次經驗，我們以城堡上下兩層地圖互相對照，又確定了其餘兩座塔樓的位置。立即趕到東南角上的C點，只見一堵黑牆擋住通道，果然也有一些訊息刻在牆上：Bright light, loud thunder, Whispered terror them, Flaming guide to lead the way, join the wall, then no one will be the wall. 蕾莎和瑪蓮立刻研判推敲，這次御連續施了五個法術：SRRE , SHSP ,FEAR SUEL ,SPBI才將牆擊成粉碎。踩著烏黑的岩屑，我們進入了黑塔。

黑塔果然名符其實，伸手看不到自己的手指頭，就是用亮度最高的強光也無法衝破這神秘的黑暗。死寂空盪的黑暗中，我們無助地摸索前進，終於摸上第二層 。

一上樓就是一面單向牆，鑑於灰塔的恐怖經驗使我們分外小心，不過連牆都看不見，每個人還是撞得七葷八素。黑暗區已經是無所謂了，最討厭的是突如其來的法術失效區，連羅盤都沒得用了，迷失方向的結果是頭上又多幾顆大疱，經歷一連串困頓





阻礙，終究還是上了三樓。

稍略可辨識了，不過隱形牆還是不少，一大片黑暗區過後，進入一塊由單向牆圍住的區域，瑪蓮的地圖現在終於派上用場，避過所有單向牆到達四樓。

經過一個黑暗區，我們在A點和黑塔的守護者對上了！一群巫師全身漆黑如墨，潛伏匿於黑暗的角落發動奇襲。這回不再客氣了，我一出手就用上Death Horn，擲得他們片甲不留，無處可逃！不過喬還是被變成石頭，這次勝利豐收，除了取得一個Black Lens 外，戰利品中還包括一把Stone Blade，雖然殺傷力不大，卻足以將敵人立即化成石頭，我們交給喬以留作這次他自己被變成石頭的紀念。

一回到城堡，大伙迫不及待地趕往東北角，在D點看見一面簾幕散發出柔和的光芒，在通道之間輕輕飄動。看看提示：Lift the veil, then Counter it.False door free. True door. 在我看來不知所云的一堆文字，法師卻能拆成三個法術：LEVI、ANMA與PHDO，再一次破解Alendar自豪的設計，堂而皇之進入白塔。

儘管塔牆已遭厚厚的冰層封住，但是由精美的石雕隨處可見，依然可以感受這座原屬於Lanatir的塔樓，昔日顯赫氣勢。一進塔樓，大家忍不住泛出笑容，明亮的光芒由四周散出，清新的氣息瀰漫空中。沒有隱形牆及單向牆的困擾，真如登臨天堂仙境，我們探索結束，由東北角的樓梯上到二樓。

一上二樓才發現樓梯還繼續向上延伸，「要探索這一層嗎？」喬徵詢大家的意見。這次連瑪蓮都同意了，還是一無所獲，只在樓梯附近見到一幅Hawkslayer 力戰群獸的畫像，畫中的Hawkslayer比上回所見到要年輕多了，雖然畫像古舊，但Hawkslayer 卻畫得神采奕奕，卓然不凡，大伙在畫像前停留了一會，懷念這位遠在Aboria的朋友。

上了三樓，樓梯還向上延伸，大伙頗有默契，一起跳下樓梯開始探索。在樓梯旁一塊破裂的冰塊前，我們看到牆上露出一行字跡：Cala and Hawkslayer, New Age, Anno Uno and eternity。接著又在A點發現一間小屋，門上雕著一幅心形圖案，心形邊上鍋著「Howkslayer and Cala」，心形下方有個名字「Utor」，這些不知道是什麼意思？」喬怔怔地道「Hawkslayer 從來沒有說過他曾結婚。」「你認識Cala嗎？」瑪蓮問他，喬搖搖頭「聽都沒聽過，奇怪，Hawkslayer 不會隱瞞這些的。」「別猜了，說不定根本不是這麼一回事，下回見到Hawkslayer 再問他好了。」我笑笑道。丟下這個疑問，我們迅速地完成探索，登上第四層。

一番徹底搜查，果然又是一大票白長袍巫師了，

我們在A點展開遭遇戰。出乎意外，連我的Death Horn都還未用到，兩回合之間這群巫師就全部擺平了！自他們身上搜出一個Crystal Lens，隨即下樓離開。

「現在我們已經找到三片透鏡了，Smokey Lens、Black Lens和Crystal Lens應該各與一個空著的環相對合。」走向城堡A點的途中，布魯斯向大家分析「現在只要將這三片透鏡放入環中，我想就可以進入Lanatir的墓穴了。」果然，我們一將三片透鏡放入各自的位置後，那道由天花板上射落的光束，便開始在透鏡之間迴旋折射，三片透鏡一起放出一道奇光異彩，直直射落金栓上，「嗒」地一聲輕響，金栓自石板上脫落，那塊大理石板微微往下一沉，並開始向旁滑動，露出一個通道。大伙整理一番後，由喬帶領進入通道。

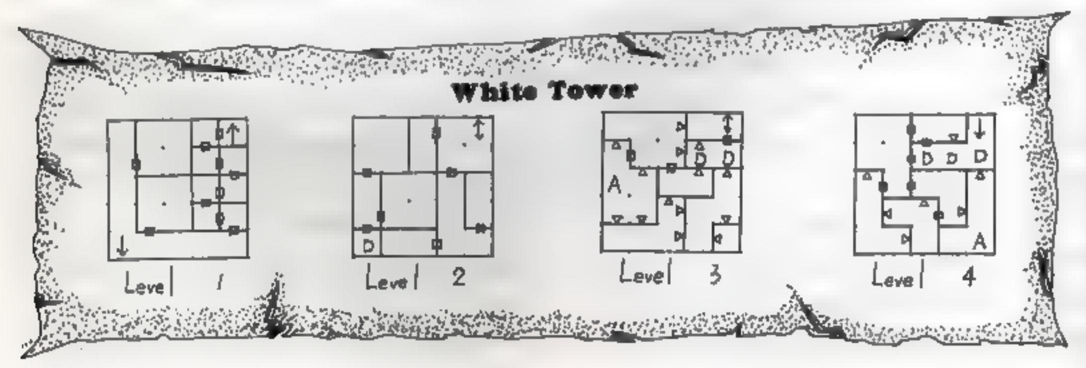
◐Lanatir墓穴

一下這座地底迷宮，我們就被眼前的景象震住了，瓦礫碎片散落遍地，慘死的骸骨屍首積著厚厚霜雪，這些冰冷僵硬的枯骨殘骸，曾經凶猛狂暴、殺人無數啊！「看來Alendar的希望並沒有實現，怪物仍然侵入Lanatir的墓穴。」布魯斯望著霜雪覆蓋的屍骸，遙想昔日激烈戰鬥。「由死亡情況看來，應該是死在Alendar的風暴之前，不知道Lanatir's Sphere及Wand of Power還在不在？」麗莎面有憂色地道。聽了他們的話，福瑞德堅定不移「無論Lanatir's Sphere及Wand of Power還在不在，我們都要探索這座墓穴，不是嗎？」他揮揮手，示意大伙繼續上路。

經歷最近一連串磨練，對我們來說，這個墓穴已經是「容易級」的了；一些小陷阱、幾個大房間，迅速將地圖填滿，最後在東北角上找到樓梯下去。

又是一大堆屍體！與上一層不同的是，僵硬的臉上沒有浮現戰鬥、掙扎、失望與恐懼的表情，「好像是活活累死的呢！」瑪蓮嘀咕。看著這些屍體，陣陣寒意由心底昇起「再往前走，是否也會步上後塵呢？」大伙心裏不約而同地浮現這個問題，「走吧！沒有時間考慮了，更不容許畏縮！」喬努力振奮大伙意志，領先繼續前進。

一大片吸生命區，終於解答了怪物的死因。體力不斷地流失，我們進入一個黑暗區，法術失效又沒有羅盤，只好憑藉自己的方向感了。經歷一番「碰壁」後，總算走出黑暗區，進入一個大房間，終於找到了Lanatir墓穴的入口，在A點一面石碑上刻著：Here lies Lanatir，last guardian of all magics. Only in the name of his blood may you enter.。「Lanatir的親人？沒聽過他有什麼親人啊！」一看完碑上文字，福瑞德叫了起來。大伙面面相覷，希望從彼此眼神中找到一絲肯定的神情，



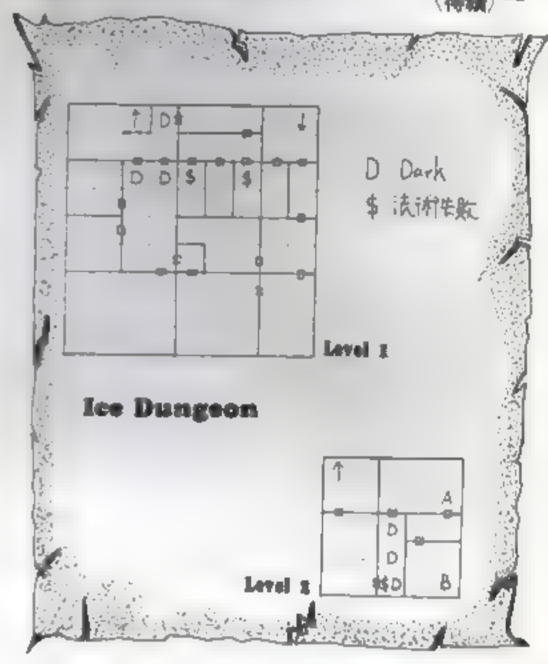
結果也是同樣的答案。「白塔是Lanatir的舊居，我們曾在白塔上找到什麼提示嗎？」我問麗潔，她正在翻閱記錄，還插口道「只有Hawkslayer結婚的消息」，麗潔突然抬起頭來「Hawkslayer的妻子會不會是Lanatir的親人呢？」，「有可能喔！」瑪蓮也道「要不然她怎會也住在白塔？嗯！我記得她的名字是Cala，試試看吧！」向著石碑道「Cala」，石碑忽然消失，露出一道門，大伙興奮無比進入巢穴，一陣歡呼大叫，Lanatir's Sphere及Wand of Power安安穩穩躺在墓室一角。法師趕緊向上前拿起Lanatir's Sphere及Wand Power，觸手生溫的水晶魔球、充滿不可思議的魔力神杖，令人愛不釋手。安靜下來後，我們一起在Lanatir的墓前跪下祈禱，許下除魔的願望，再返回冰原上，找到傳送點立即傳回Skara Bare。

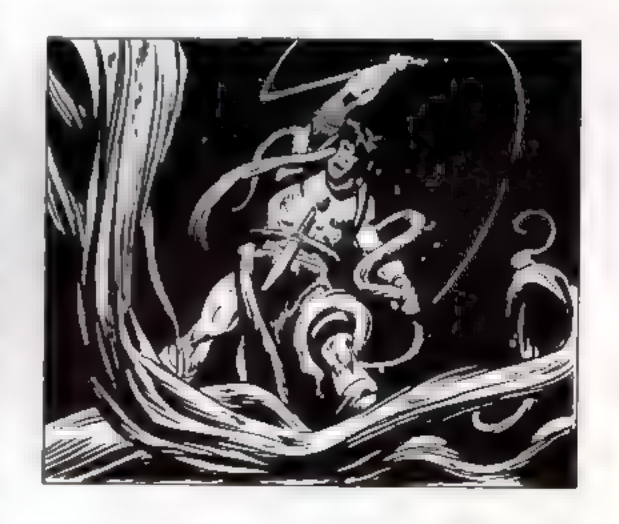
◐再接再勵

聞知Lanatir死訊，長老內心悲傷，不由一陣心酸。神色怔怔閃現淚光，使得大伙不知如何安慰，經歷一陣天長地久的沉默，他遙望著遠方喃喃道「難道非這樣做不可嗎？」收回目光注視著我們「現在，你們準備到Lucencia去，我已經不敢奢望Alliria還活著了，但願你們取回Crown of Truth及Belt of Alliria。注意！Alliria有一個魔鬼瀆她的丈夫，他會盡一切可能來保護她。」說完雙手一揮，恢復法師法力，又爲我們加了六十萬點經驗。布魯斯立刻過去詢問前往Lucencia的途徑，「進入Lucencia的法術是LUCE，回來的法術是ILEG，記住！前往Lucencia的傳送點是東方的Orystal Spring。」

向哀傷不已的長老告別，我們前往Crystal Spring。眺望無際的平原遠方，一輪紅日已冉冉昇起，又是一天了！望著朝陽逐漸燦爛的序幕，心胸不禁充滿豪情壯志，「美麗的世界絕不容許任何摧殘破壞！魔神，準備滾回地獄吧！」

（待續）





/ 胡定宇

遊戲攻略篇

「知惠」是日本很受歡迎的卡通，如今 Konami 公司將「知惠」的故事做成遊戲，其內容很富趣味性，以下便是遊戲過程：

◐常用指令

いどう——移動

みる——看

とる——拿

たたく——敲

はなす——談話

わたす——給

つかう——使用物品

どつく——打

みせる——展示物品

こそばす——抓癢

つれていく——帶

まわりみす——在畫面內移動

みる もちもの——看身上的物品

みる カーソル——看指定的物品

みる じめん——看地上

かぶする——賭樸克牌

いどう そとにでる——離開

いどう なかにはいる——進入（いどう みせのなか亦同）

いどう のぼる——爬上屋頂

いどう おりる——爬下屋頂

しおづけにする——沾塩巴

◐操作方式

(1)十字按鈕：選擇指令以左右來控制。

Ⓐ鈕——決定指令。

Ⓑ鈕——取消指令。

(2)SELECT 按鈕：按下便可抄PASSWORD，之後有兩種選擇。

①つづける——繼續遊戲。

②やりなおす——從頭開始。

註：必須要結束一個段落才可記PASSWORD，否則後果自行負責。

◐火爆少女—知惠

■地點

チエのいえ——知惠的家

おばあはんのいえ——老公公的店

ヒラメのいえ——街道

ポリボックス——警察局

しょうがっこう——學校

ツェウのいえ——診所

せんせいのいえ——老師的家

テツをおいかける——棒球場

①首先進入知惠的房間，在門邊可看到愛貓小鐵「コテツ」，向貓說話兩次可拿到藥草「ハッハ」。步出屋外，在門口見到老公公「おじハはん」，看老公公兩次便得知他需要酒「サイダー」，於是再進入屋內向弟弟拿酒給老公公藉機交談；老公公忙著喝酒沒時間理你，那就幫他抓抓癢吧

！結果，酒瓶掉了，向老公公説幾句話，他會帶你到店裏去。

②獨自進入店裡，遇見老婆婆「おばあはん」，原來她正在找老公公，■即將呆立門外的老公公帶回來。可是老公公有點醉了，弄醒他，再跟老公公說話，他會要你去■他找藥，這時就可以■■了。

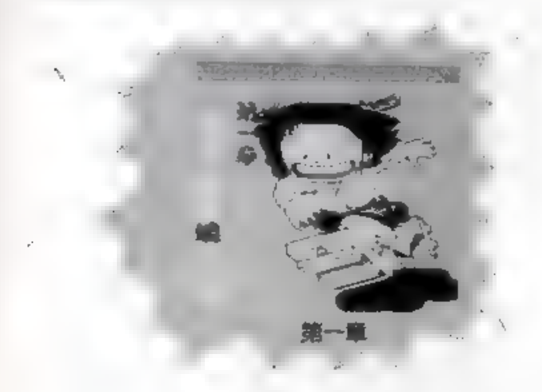
③街道上遇見一位婦人，先與之攀談（左邊）再到警察局去。

④到警察局詢問診所的位置。

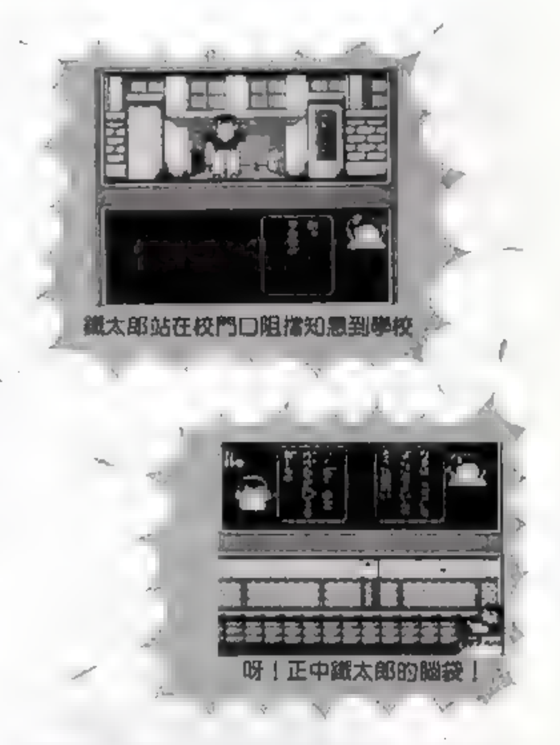
⑤直接進入診所，和醫生兩度交談才知道要有介紹函「しょうがっこう」才能求醫看病，只得回家找人幫忙。

⑥回到家門口又遇見一位婦人，講幾句話後再到學■找老師幫忙。

⑦到了學校門口，看到「テッ」鐵太郎擋在門口，想不予理會直接過去，試三次都沒成，乾脆一拳打下去，誰知道那個人不堪一擊，落荒而逃！撿起遺落的錢包「だいふく」及眼鏡「サングラス」，現在可以進入學校了。在右邊第二排上方檯子找到老師「ハナイせんせい」，先和老師說話再進入教室「きょうしつ」，■完又離開學校，到老師家中找他父親拿介紹函。



第一章



鐵太郎站在校門口阻擋知息到學校

呀！正中鐵太郎的腦袋！

⑧見到老師的父親先問候一番（左邊），然後看著對方便可拿到介紹函，返回診所。

⑨將手中的藥草給診所門邊的老先生（二次），沒想到小鐵卻跑出來，於是便拿起「ごきげん」，再跟老先生講■句話，他就離開，於是進入診所，把介紹函交給醫生，醫生便會出診爲老公公看病，雖然忘了帶器材「ハソのはこ」，還是先到老公公那兒。

⑩回到老公公那裡，才曉得剛才被打跑的那個人，原來是老公公的兒子，於是便把器材交給醫生。（第一章前段結束，現在可記下PASSWORD）。

⑪過了不久，待醫生離開，此時與老公公講幾句話（左邊），再進房間找老婆婆閒談，之後把器材交給他兒子（兩次），講幾句話，他會邀你一起去打棒球。

⑫到了球場門口再跟他說話（兩次），他會找你決勝負（一定要贏），比賽完畢就結束忙碌的一天了。（記下PASSWORD）。

◐子貓物語

■地點

チエのいえ——知恵的家

おこのみやきや——燒肉店

ヒラメのいう——街道

マサルのいえ——馬沙魯的家

かせんじき——河岸

マンホール——下水道

おばあはんのいえ——老公公的店

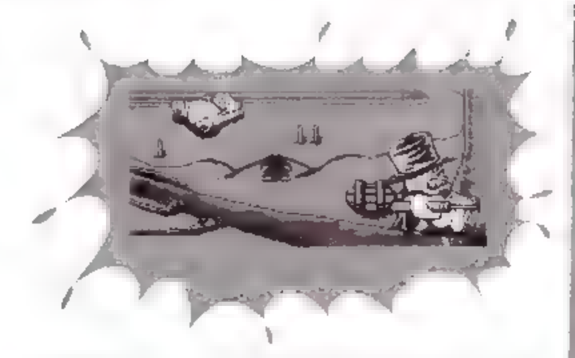
にしはぎえき——車站

ぼち——墓園

ハナイのいえ——老師的家

ひょうたんいけ——風景區

①愛貓小鐵眼見主人無聊地坐著，決定出去找樂子爲他解悶。來到門口發現地上有一紙團「かみきれ」，遂先去馬沙魯的家。



②馬沙魯「マサル」和朋友正在門口玩小船，向馬沙魯講不了幾句話（二次）就下起雨來，這時他們趕緊進屋躲雨，你就可拿起地上的小船「ふね」。

③爬上燒肉店的屋頂，看到一隻母貓「クルミ」，跟牠說話（二次→右邊，左邊）可拿到火柴「マッチ」，接著看看拾遺的紙團後跳下屋頂，走到河岸邊。

④到河岸邊乘坐身上的小船，便可抵達橋下「はしのした」。

⑤在橋下發現一隻貓「エイハブ」，將手中紙團及火柴交予對方卽可離開，這時注意地上可找到打火機「ライター」，接著返經河岸邊走到街道。

⑥雨停了！走上街道來到下水道入口「マンホール」，下去之後一片漆黑，使用身上的打火機（二次），光亮以後見到「ドロキチ」，講一些話（二次→左邊，左邊）便可繼續走，進去之後見到「クロメガネ」，再說幾句話（左邊）把打火機交給對方便可離開；■走時看看手提包「カバン」兩次可拿到玩具「ポッチリ」，再走出來回家。

⑦回家以後將手上的玩具交給主人，主人會高興得一躍而起。（第二章第一段結束，可記下PASSWORD）。

⑧又是美好的一天！進入房間看到老主人喝醉了，呈上偷來的烤魚「カツオブツ」，老主人會跑到房內吃烤魚去了；然後就可以拿起酒瓶到屋外■

上屋頂，上去之後見到同伴「ジェニア」，說話（左邊）得知需要頭巾，就爬下屋頂尋找頭巾。

⑨來到老公公店前看到一隻貓「ゲロハキ」被蟲咬得很難過，愛莫能助，只好暫先拿起石頭（いし）到別處去。

⑩走到了燒肉店，原來鐵太郎正在裏面，由於鐵太郎以前欺負過小鐵，小鐵猛撲上去（先打再使用石頭），搶了一塊燒肉「おこのみやき」就跑走了。

⑪回到了家中，母貓「クルミ」已餓得癱在屋內欄檻上，把搶來的燒肉送給對方，為了感謝你會將身旁的殺蟲劑「サッチェウザイ」作為回報，拿起殺蟲劑趕回找老公公。

⑫到了店門口向「ゲロハキ」說話（右邊），它會告訴你需要殺蟲劑才能止癢把殺蟲劑「秀」出來，對方說：「快用殺蟲劑吧！我快受不了！」，止癢以後再說話便會要你到車站屋頂找同伴。

⑬上了車站屋頂，「ジゾウネムリ」在睡覺，好奇地窺視（三次），還是不起來，就繼續說話（左邊）打擾，「ジゾウネムリ」很不高興地跳起來，先說完話，獻上身上的酒以示歉意，再與之交談便可得知墓園中可找到頭巾。

⑭進入墓園後，看著石像「はかいし」就可找到貓賊「カマトラ」，言談時（左邊）會問你八道問題（答案順序：右左左右右左左右），回答正確便可拿到頭巾「マフラー」。

⑮拿到頭巾回家爬上屋頂，上去之後將頭巾交給同伴就結束了一天的生活。（第二章第二段結束，記下PASSWORD）。

⑯很「衰」，一出門就遇上警察，閒聊了幾句，原來最近有隻惡貓到處作亂，還懷疑是我小鐵幹的好事！眞倒楣，只有找出兇手還我清白，接著便爬上屋頂向同伴「ホウイチ」打聽，談話以後得知從燒肉店同伴那兒可獲得一些情報。

⑰經過老師家門前，地上撿到烤章魚「タコヤキ」，拾起之後走向燒肉店。

⑱到了燒肉店門口看見「ゾロウマル」，說完話便爬上屋頂，見到了同伴「ジェニア」，發現它身上有寶貝，用烤章魚交換取得釣具「つりざお」，才爬下屋頂。

⑲接著來到風景區入口，進入風景區後四處逛逛，先觀看岸邊（二次）「しおづけのたる」，再察看地上便發現兇手的腳印「あしあと」；取得腳印樣本後，想想肚子餓了，釣隻魚來吃吧！拋出釣具，沒多久小魚「フナ」上鉤了，卻亂蹦亂跳抓不住，只好先打昏再沾上鹽巴，吃飽後聽到樹上有奇怪的聲音，爬上樹，啊！同伴「エイハブ」竟然困在樹上，詢問才知這一切都是大惡貓傑作，手下黨羽正躲在老師家後院，還是先離開風景區，想辦法救「エイハブ」。

⑳進入老師家的後院「えんのした」，果然找到大惡貓的徒子徒孫「オムスビジロキチ」、「ヒネキチ」，向「オムスビジロキチ」質問（二次，左邊），對方果然很不客氣抽出小刀「ドス」，可惜學藝不精，給小鐵奪去，嚇跑了！這時就趕回風景區救同伴。

㉑回到風景區爬上大樹，用剛才獲得的小刀切斷繩子，救回同伴，同伴警告你快點離開，否則大惡貓隨時會出現；不料一爬下樹就看到大惡貓「モービーデック」沒辦法只好全力一戰了！先一拳打下去，再用絕招「こうげき」（絕招共有五種，其順序為：4、3、2、5），經歷一場激戰，總算戰勝大惡貓，而貓的世界也獲得太平。（第二章全部結束，可記下PASSWORD）。

◐大偵探鐵太郎

■地點

チエのいえ——知惠的家

おはあはんのいえ——老公公的店

パチンコ——小鋼珠店

じんじゃ——神社

かンペ⁼/ョ——監獄

にしはぎえき——車站

デンクボックス——電話亭

第三章

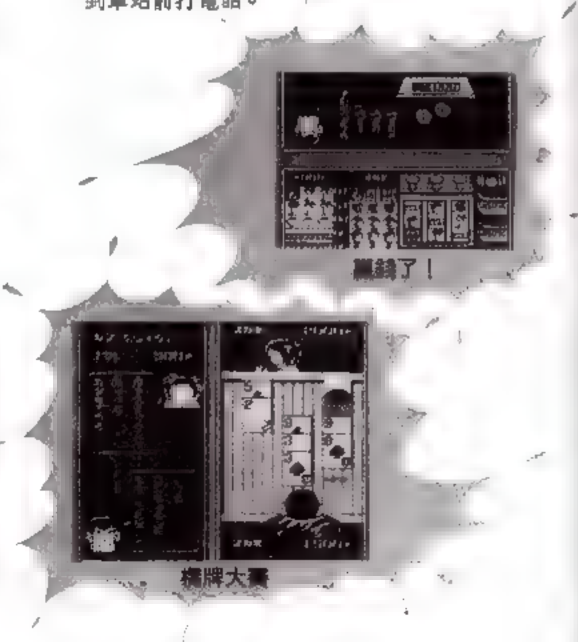
①眞是不吉利的一天，鐵太郎早上一出門就聽到烏鴉叫，走到店門口發現一個棄嬰（あかちゃん），看了一下覺得這孩子很可愛，於是便抱起來（二次）進到屋內，將嬰孩及孩子身上隨附的信（てがみ）拿給知惠看，問知惠知不知道是那家孩子？知惠沒見過這小孩，鐵太郎再抱入房內給知惠的母親（ヨシエ）看，母親也說不知道就走開了。鐵太郎沒辦法，只好到鏡子旁邊櫃子內，拿出尿片跑出店找人幫忙（查看櫃子就可找到尿片）。

②來到神社門口，有一個人（クロメガネ）行爲很怪異，踢他兩下想問問他在做什麼（左邊），不意那人急急忙忙就跑掉了！進入神社遇見賣糖果的小販，鐵太郎看著老闆詢問有沒有看過這嬰兒，老闆也搖搖頭，接著拿出糖果送給鐵太郎。此時先拿「せたい」兩次，再和「カルメラいちごラ」說話（右邊）。

③接著到老公公的店前，原來老公公正在找酒喝，自己身上沒帶酒只好把糖果給他（二次），不過老公公還是想酒喝，鐵太郎不高興，敲了老公公一下，這時老公公便拿錢給鐵太郎要他去買酒。

④走著走著，來到了小鋼珠店，鐵太郎想身上既然有些錢，不如進去玩一玩吧！（進去之後每次都「ろまい」，這樣機會較大），贏了一百多「まい」後離開，在門口遇到「カンクロウ」，將身上帶的信及相片（しゃしん）給他看（二次），結果那人告知鐵太郎，去監獄可能會有消息就離開了。

⑤到了監獄在門口看到警衛，鐵太郎出示身上所帶的相片，問警衛有沒有見過相片中人物，那知話說到一半突然鬧「水災」，原來嬰兒尿尿了！鐵太郎爲嬰兒換上新的尿片，警衛看了相片後就給鐵太郎一張名片，上有電話號碼，接著鐵太郎就到車站前打電話。



贏錢了！

撲牌大賽

⑥到了車站前找到電話亭，可是裏面有人正說個沒完，鐵太郎很生氣地敲門（デンクボックス），亭裏的人看到外面有位兇神惡煞正猛敲門，嚇得跑走；這時嬰兒又尿尿了！只好先換尿片，換完之後進入電話亭打通名片（メモ）上的電話，鐵太郎將嬰兒的事告知對方，對方說：「不用急，我馬上趕過去。」這時鐵太郎才鬆了一口氣，抱著嬰兒回家了。

⑦遊戲即將進入尾聲，在此筆者賣個關子讓各位玩家自行玩完，畢竟經過了漫長的三段遊戲，你應該對本遊戲相當了解才對，祝你順利完成「知惠」的旅程！ ■

〔上接53頁〕
次用新資料片進行遊戲時，所有的狀況均恢復原始狀態，而人物身上的物品及錢也就不致減少了，最適合犯下重大錯誤時使用。

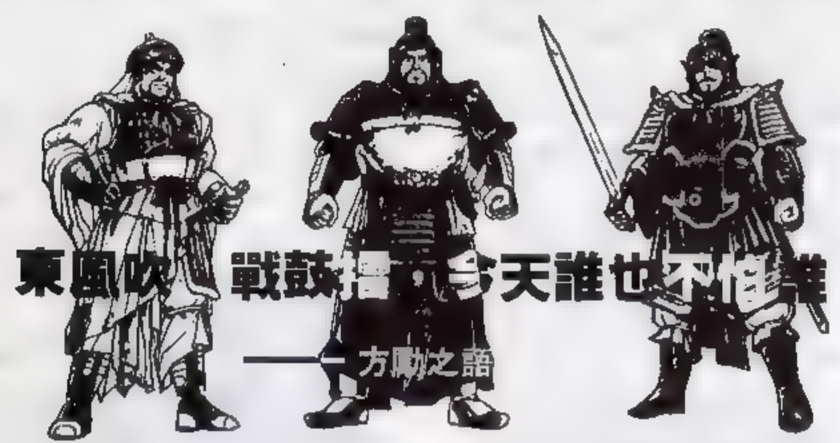
(2)賺錢方法：

利用以上方法，可以無限制恢復初始狀況，因此敵人可以一殺再殺，物品也可以一拿再拿；以Mine Shaft 爲例，箱中四具Gas Mask 在Highpool可賣數百元，如此來回幾次，就可以遞升數級，並且有足夠金錢添購物品了。

(3)整理各人資料：

使用技能和物品時，你是否覺得不盡理想，無法隨心所欲？只要按下 Ctrl －R就可以重新排列，將常用的技能和物品排在前面，使用起來會方便很多。 （待續）

三國天下誰怕誰！



東風吹，戰鼓擂，今天誰也不怕誰

——方勵之語

各位讀友大家好，久違了！

也許各位初見我姓名，是在國中、高中的歷史課本上；或者更年輕的時候，你就已經進入「三國演義」中，在羅貫中的筆下與我相見了。

還是自我介紹一下吧！我姓曹、名操，字孟德，該有印象了，對不對？

凡是讀過三國演義的人，大概都比較同情劉備，崇拜諸葛亮，欽佩關雲長。唯有敝人在下我，雖然並列爲男主角之一，但是……咳！不說也罷，只提醒你一句——那本小說名叫三國「演義」，可別當成正史看待。

話說「三國演義」中，派給我個「大奸賊」的角色，我倒也沒多在乎，只不過嘛，如果從東漢末年來看，和當初「秦失其鹿，天下共逐」的時代也沒差多遠。誰要眞想支撐漢室於既倒，才是大傻瓜呢！

發動十八家諸侯討董卓，倒也不是爲「勤王」，只是沒有人甘心讓小皇帝平白落入董卓手裏而已。話說回來，也甭以爲我和董卓有什麼殺父之仇、奪妻之恨，非要和他拼命不可。如果你是玩什麼戰略遊戲（聽說精訊出了一套叫「三國志」的，還不錯啦！），要扮演東漢末年的我，可別冒冒失失找董卓送死啊！記得一件事：看清楚董太師他老人家有多少兵力，再決定是要去送禮呢，還是要去送死？只要你智商有我的一半高，你就知道該怎麼做了！（先幹掉袁紹、公孫瓚、孔融、……這些小角色穩住董卓，直到厚植實力、兵強馬壯，再找他討個公道，也不遲吧！）

全盤戰略固然擬訂好了，小戰術可也別忽視！首先注意對待百姓的態度，我見過一些嗜血成性的殺胚，把我扮演成一個殺人放火、刧財刧色的惡霸！只要到了一個郡，先拉壯丁擴充兵員，再四下刧掠；搶來大堆金銀美女餽贈親友、攏絡部將，讓他們四處剿滅其他諸侯。就憑這道公式：買兵→搶刧→賞賜→換郡繼續，不小心就統一了天下！只不過這實在太污辱我了！說我壞沒關係，把我形容成打家刧舍、坐地分贓的綠林大盜可就太過份啦！

要是依我的個性嘛，放縱部下偶而刧掠個一、兩郡倒無妨，（又沒有電視報導，怕什麼？消息沒那麼容易流通的！）何況有些傢伙，年輕力壯、戰力強、忠誠度又高（像什麼呂布啦、張飛啦），和他

們硬拼不划算，送上一、兩百鎰黃金或是駿馬一匹，就要求他們倒戈相向，門都沒有！至於送他們一、兩名美女嘛，嘻，嘿……自古「英雄難過美人關」，所以說……，你沒看到他們已站在我左右嗎？

不過眞正要放任部屬痛快刼掠的時候，也不很多。畢竟除了少數州郡水旱天災的機率太高、土地又貧脊，大部分郡縣多少都有些價值，不妨用心開發。居民越多，兵員越充實；土地愈肥沃糧草便不虞匱乏。沒有後顧之憂，才能大力向外擴展啊！

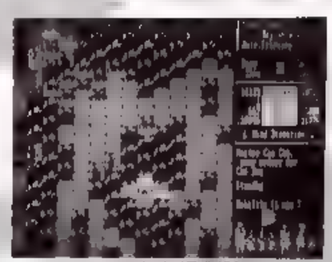
對百姓態度主要視各郡特性而定。戰略地位重要或土地肥沃的州郡，便要多開倉放賑，以利民心歸向，建設防洪以疏水患，再有餘暇則開發地利。通常人民忠誠度七十、洪水率三十、土地肥沃程度三十的郡，就算可以了。

標題畫面

八位豪傑中任選一位

對於部下將領嘛，可也別太忽視了。謀臣策士需要的是黃澄澄的金子、白花花的銀子，還要經常聽取謀士的計策，給予人家「受重視」的感覺（如果四處刼掠、不聽勸阻的話，謀臣策士就會一個個跑掉喔！）。當然這些人才若正好在我身旁，敵人也不時賜他們一、兩本書，增長些智慧（誰叫我智力高達百分之百，天才哋！）這些文弱書生雖然不能斬將搴旗，但只要撥出兩、三千人，作戰時戍守糧草倒也不錯。何況總有些人喜歡跑來臥底演間諜，詆毀我啦、燒我軍糧草什麼的，這些書生正是抓間諜能手！所以我總喜歡多養些聰明人，讓他們四處替我處理各郡事務。（差點忘了，他們治水、開墾也還有兩把刷子的。）

「爲何我們不結盟一道打董卓」孫堅道。


袁紹與曹操對陣

至於武將當然要上戰場啦！先要給他們足夠的兵馬，並不時找些鐵礦鑄造精良的武器。假使遇到剛才我說的「偶而」機會，也別忘記讓他們「輕鬆愉快」地屠城一、兩天。收假以後，保證個個容光煥發，忠心不貳。（千萬別派那些城府深沉、智商高明的人幹這種事，他們會起反感的！）沒事不妨賞賜些金銀美女，或是多操練操練，一個個保證養得肥肥壯壯！

還有一種將領要注意，就是「敵人」！別不信邪，有些敵人正面硬碰硬不如搞他鬼！（特別像劉焉、馬騰、李傕這些傢伙，頭腦簡單、四肢發達）不

■去燒他們糧草、散播一些謠言，沒多久，他們的部下就跑到我這邊來啦！「不戰而屈人之兵」才更有成就感咧！你現在該知道，我是怎麼對付第一強敵——董卓了吧？

■到戰爭實務，首要注意到派一、兩位將■攻打對方，不管兵■強多少倍，只要■■智慧高、運氣好，燒掉大軍糧草，那些帶兵軍官恐怕都成了火■英雄！糧草一失，自己軍隊就成了可憐羔羊，任憑宰割！第二是軍餉和糧秣要充足，每月固定會花費好幾個單位的軍餉，每三天吃下大堆糧食，只要有任何一項「歸零」就完蛋了！還有，別把軍師的話當耳邊風，但也不必奉作聖旨；就拿進攻來說，他從不考慮我們是以如何的優勢兵力進擊，只要我軍糧食不如對方屯糧多，軍師老爺一定說：我們的補給不夠打這一仗。開玩笑，我不知道這樣打贏多少次了！不過，如果是派人搜尋人才或秘密行動，這一類事件最好還是聽他們的分析結果。（當然，別忘了我的軍師可是智慧高達九十八的人物，這不是剛登上九十、九十一的那些小智囊所能比擬的！（差點又忘了，■聰明的智囊務必要跟在自己身邊，他才能隨時進言。）

衝鋒戰術

拉拉雜雜說了一大堆，口■舌也燥，不想多扯了，免得精訊的那幫人把我曹某人看成囉嗦的小混■。何況，你們要扮演任何人，總該有點自己的作風吧！

治水

休兵

有任何問題或指教，歡迎寫信到精訊，他們會幫我解決的。再提醒一句，如果你會玩戰略遊戲，就不該錯過「三國志」；如果玩「三國志」，就不該錯過敝人在下我；如果扮了我，就不該失敗，可別讓我很羞哦！

「三國志」編者附註：感謝各位讀者捧場，目前第一版即將售罄。但也要向諸位購買第一版並擁有硬碟的玩家致歉：忘了將INSTALL的步驟一併寫入說明書中，以至於許多玩家紛紛來電查詢。

INSTALL步驟如下：

(一)將磁片A置入A磁碟中，在A>之下，輸入SAN—A ■（X代表硬碟機編號，如欲放入C碟，則輸入SAN—A C↵）。

(二)待螢幕出現一串英文字（大意是：你目前正在INSTALL三國志，如果想中止，請按 Ctrl — C ）以及strike a key when ready 時，按任何鍵，待硬碟機停止轉動，螢幕顯示 Install Complate 便可取出磁片A。

(三)置入磁片B，只要將SAN－A　X改為SAN－B X即可，其他一律與A相同。

(四)磁片C不需置入硬碟。

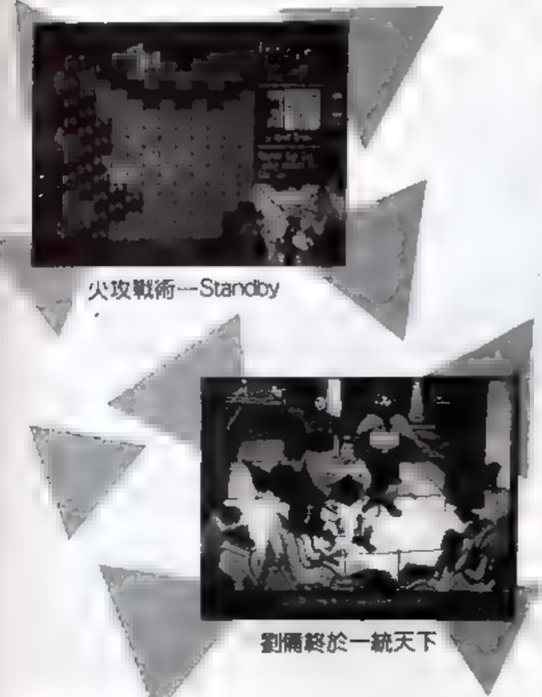
(五)將來欲用硬碟玩時，仍需將磁片A置入A磁碟，然後在C＞中鍵入SANGOKU（若具有EGA或CGA螢幕者）即可。

(六)使用單色螢幕的玩家，請自行在硬碟中建立另一Batch（批次）檔：

在C＞下（或D＞，E＞）

```
輸入  COPY CON SAN.BAT↵
      ECHO OFF    ↵
      A:MONO  ↵
      SANGOKU↵
      ^Z（即 [Ctrl] －[Z]）↵
```

以後可用C＞SAN進入遊戲



火攻戰術—Standby

劉備終於一統天下

/林權文譯

特別報導

EOA的創辦人兼執行總裁Trip Hawkins，今年三月在美國軟體出版協會（Software Publishers Association）舉辦的一場春季座談會上預言，未來電腦遊戲必定引領風騷，締造一個光輝燦爛的新世紀！他描繪未來遠景，娛樂軟體在市場上必然暢銷風行，全世界的創作人才聚溜交流，從構思、研究到資訊科技的發展，各方面都已日益精進，加以市場景氣逐漸熱絡，軟體創作肯定看漲，大受歡迎！這位企業家提醒業者，潮流所趨，屬於電腦遊戲的時代即將來臨，硬體設備迎合軟體需求，乃勢所必然！

CGW（Computer Gaming World）的編輯羣既有同感，乾脆精心策畫一次巡航之旅，探訪各娛樂軟體群雄，看看這些傳播歡樂的發源地，究竟是什麼樣的神奇王國。首站，我們選袂去訪問以作品創意著稱的EOA（Electronic Arts）。

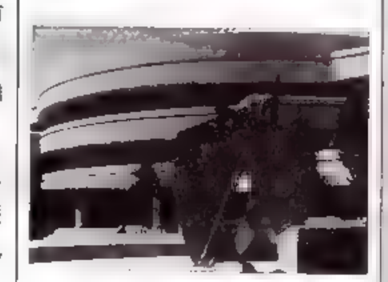
◐業界龍頭EOA

EOA注重的是團體組織中的平等性，一視同仁。上自Trip Hawkin，下到公司裏每一位員工，都有個人專屬的工作區間，縱使像Trip自己的座車也不盡分特定停車位；如此平易、不擺架子的作風，正是要塑造出開放溝通的氣氛，形成一種企業文化，使每位員工秉此價值理念，如公司所標榜：代表品質、創新、成就、眼光、正直與團隊精神。

另外EOA還組織了文化俱樂部（可不是George Boy的"Culture Club"），鼓勵每位員工溝通、激盪創意。各區間隔牆上均貼有該員工的簡介、興趣、嗜好活動、最近動向等，類似廣告肖像的戲謔玩笑，而且不定期舉辦郊遊活動，增進彼此交流情誼。一位製作人員說，這裏很多程式設計師都以比薩、汽水、可樂果腹，他曾任職許多公司，還是第一次看到這麼多人熱愛比薩、汽水和啤酒。還有些員工很喜歡即席演說和現場錄影播放，CGW編輯特別有機會體驗名為RoboRuth的室內視聽感受，電影「機器戰警」即曾運用這套設備，創造其中主角的戲劇效果。

EOA固定每星期五開會，會議或為即席演講，或為頒獎儀式，更可能出現任何稀奇古怪的花樣。每位參與人員均能暢所欲言，交流彼此情誼，同時對未來充滿無比信心。

我們探訪的目標之一是顧客服務諮詢部門，它毗鄰於品管測試區旁邊，這些服務人員個個耐心有禮，專為解答消費者電話查詢，諸如「

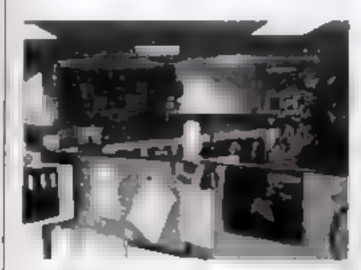


EA總部大樓。

冰城傳奇第三代」的線索、更換磁片或是相容與否等問題。Paulette Doudell 就是其中一位，知悉滿篇幅的故事情節，一次又一次不厭其煩地回答有關遊戲發展的線索。

更換磁片也是深受歡迎的服務項目，有些磁片損毀得眞令人不可思議，曾有一張＂Adventure Construction Set＂遭美國中西部水災損毀，還有一張殘破不全的「七座金城」（ Seven Cities of Gold ），任何這些遭受天災人禍損壞的磁片，EOA 均能予以回修更換。

在業務銷售方面，Eric Walter 是執行副理，除了督導會計部門外，另須維持生產與包裝所需原料、供輸管道源源運輸，不虞匱乏。EOA主要銷售對象是已有PC的人，國內外銷售額已超過一億五千萬美元，目前都是使用HP 3000（ 68 系列）處理這些業務。



溫馨趣味而富人性化的個人工作區間。

EOA 一向對領先引進最新科技引以自豪，尤其是 Compact Disk-Interactive（ CD-I 型光碟系統），更使人鼓舞振奮！Greg Riker 正是承辦該項開發研究的主要推動人物。CD-I 不僅是尖端的電腦配備，也屬最新軟體科技上的發展成品，當然任何一家硬體公司都可應用以開發有關 CD-I 的周邊，因此對娛樂軟體業而言，CD-I 的問世，可望促使相關的電腦設備規格標準化。Greg Riker 認爲明年聖誕，正是推出第一批少量 CD-I 成品試銷的最佳時機。雖然許多軟體遊戲仍在研究設計中，不便曝光，Riker 領導下的發展部門，仍留給我們相當深刻的印象，整個公司充滿蓬勃朝氣，突破再突破，永遠不停往前衝！

Eric Walter展示HP3000，這套系統經手的軟體銷售額已達一億五百多萬美金。

◐後起新秀New World Computing

很多軟體大公司本身即以多元化經營起家，有些却是單人創辦而發展。像加入「聯營發行協會」（ Affiliated Publishers ）的New World Computing，當初就是單人工作室創業，以 Jon Van Caneghem的「魔法門」（ Might and Magic ）一炮而紅。目前該公司不僅成了玩家的交誼廳，更是一些棋類設計者、電腦程式寫作人才迸進創作火花的發源地。

這是EA公司消費諮詢服務部門，除了處理修護任何損毀磁片，一切遊戲有關的疑難雜症，均可在此獲得圓滿答覆。

這裏採彈性上班制度，以提高工作績效，而且對關懷員工的福利休閒，和生產業務銷售方面同視並重。以「魔法門」奠立地位後，該公司買下原先出版＂Star Fleet Battles＂的Task Focee Games棋類遊戲公司，並將原有的活力氣氛帶入新收購的公司。如同許多大公司的規劃，New World Computing也設立消費諮詢服務中心，每位員工都有機會爲顧客解答疑問。

不斷地精研改進，C 64 版「魔法門」的程式設計經修改後，遊戲更容易上手。一些玩家高手希望提高遊戲難度，該公司遂提供舊片換新片服務，僅索費一塊美金。此外

在該辦公室裏還擺了一個五加侖的水瓶，員工可自由捐獻零錢，供作團體野餐或社區活動基金。

目前New World Computing正全力開發設計路線，除了「魔法門Ⅱ」已付諸執行，重新聘延攬程式設計師投入一項太空類型的遊戲〝Space The Game〞；同時有意出版Tunnels & Trolls和Nukewar的電腦版，足見該公司潛力雄厚，正欲大展鴻圖！

在我們採訪當天，該公司正準備接受Task Force Game盤點庫存。關於合併這樣一家棋類遊戲公司，執行經理Von Spitzer認爲獲利微薄倒不重要，主要有助於公司往棋類遊戲方面發展；至於將來是否製作電腦版棋類遊戲，Spitzer回答像〝Grand Army of the Republic〞或〝Battle Wagon〞之類海戰遊戲當然比較受歡迎，不過以目前來說，仍打算走純棋類遊戲的路線，尚無意改編成電腦版。

Ron Spitzer向助理Ed. Wilson表示，這是個創意自在的環境，若要美侖美奐的裝璜，其他公司可講究多了！

New World籌募共同基金的錢瓶。

◐Cinemaware點將錄

Bob Jocob原先是位網業軟體經銷商，三年前曾經告訴軟體設計者，無須看老遊戲出版公司會大量推出，MAC及Amiga版的軟體，因爲鑑於市場性過低，業者均採觀望的態度。但Bob認爲在軟體設計的選材上，必須把握時機，根本不容稍待！既不滿這種躊躇猶疑的態度，乾脆自己出來打天下！

秉此一念，Bob組成Cinemaware，說到做到！如今Cinemaware資歷雖淺，但在十六位元領域裏，卻以視聽音效圖像佔有一席之地；而且果眞名符其實，該公司正密切結合電影界，延攬人才，取材於大銀幕，雄心躍向更高的科技挑戰！

Cinemaware也是採彈性制度上班，甚至連Bob Jacob自己都搞不清什麼時候該有那些員工上班。第一個我們採訪Mike Knox與Peter Oliphant的工作室，這兩位大哥正操作IBM電腦系統，研究圖形製作，計畫寫出一套碼可適用所有圖形卡，而且Peter Oliphant還曾經參加過兒童節目的演出。

接著到John Cutter和Larry Garner的工作區，John算是公司的開國元老，Cinemaware製作出版的軟體上都列有其大名；Larry這名字，每一位Cinemaware迷更應該耳熟能詳了。這兩位老哥正爲NEL TV Football (National Football League) 電視足球遊戲的Amiga版孜孜鑽研呢！

New World部分工作人員

再來介紹Wayne Brackman，他是Apple方面的權威，原先爲Cinemaware編寫ⅡGS和MAC版，目前致力爭取狄斯奈〝Duck Tales〞的版權。有關製作這個遊戲，係運用Hypercard介紹其故事情節，藉著數位錄影存下狄斯奈精彩的銀幕動畫，設計人員可隨時觀看情節進行，當場取捨連貫其間順序，達致完美理想的成效。

特別報導

正在設計太空題材遊戲(Space : The Game)的Cox先生。

還有為美國太空總署（NASA）設計IBM航空程式的David Todd，目前正替Cinemaware製作〝Lords of the Rising Sun〞。這個遊戲圖像的精確一如以鳥瞰俯視，採三D立體式顯像，諸如建築物起火燃燒、軍隊行進、乃至地圖上顯示氣候變化等，對喜愛動作遊戲或策略運用方面的玩者而言，正是投其所好！據John Cutter說，打算利用原已專長的視聽科技，往通俗而多元化的方向發展。

另外一位David Rierdon是大型電玩「自由鬥士」（Freedom Fighter）的設計者，涉獵娛樂製作方面的行家都知道，有一部賣座影片〝Green-Eyed Lady〞即由他執行製作；目前在Cinemaware一人單槍匹馬開發CD-I和DV-I（數位視訊畫面處理系統）方面的研究。對於創作一個遊戲，David Rierdon基本理念是以超然客觀的立場、全知的詮釋角度，組構整體架構、次序建立各事件銜接、連貫情節安排的發展；但是就遊戲進行而言，卻要令玩者恍若親歷其境，與劇中主角化身為一，投入驚險刺激的戰鬥！

由於Cinemaware的工作室，大部分是非吸煙，故另闢有吸煙區，空調隔間，就像電影院的吸煙戀愛室，其中還孕育出不少創作奇才哩！

〈取材自1988年10月號Computer Gaming World〉

好消息

即日起，凡購買精訊電腦雜誌或精訊資訊叢書者，隨書贈送點券。只要收集二點就可至精訊公司換取下列說明書一本。

* 如果你無法親至本公司換取說明書，請另付郵資（或郵票），註明說明書編號寄至精訊公司即可：

一本加收12元　　二本加收18元
三本加收24元　　四本加收30元
五本以上加收40元

編號	名稱	編號	名稱
026	火狐狸	098	美式帆船賽
064	全美越野賽	034	魔鬼剋星
068	蒙面俠	035	魔界神兵
069	七寶奇謀	036	單飛駕駛
070	電腦人	039	綠寶石爭奪戰
072	浩劫前夕	040	太空梭
074	愛麗斯夢遊仙境	041	[illegible]
078	幽暗明槍	042	卡達救[illegible]
080	灘頭攻防戰 I&II	043	[illegible]術[illegible] II
081	第五度空間	044	虎[illegible]妙算 I
082	電影大師	045	船艦爭霸戰
083	異星征服者	046	綠野仙蹤
086	神戒	049	電子特派員
087	骷髏莊園	050	阿卡[illegible]古堡
088	遊戲大師	052	打擊教練
090	拳王爭霸賽	055	突擊傅雷特勤
091	超級虎威號	056	電球爭霸戰
092	超級玉石陣	057	亞馬遜探險/[illegible]征軍
095	[illegible]魔	059	夏季奧運會 II
096	棋王2000	060	冬季奧運會
097	戰火線下		

/編輯部

特別報導

金戈鐵騎問江山　誰與爭鋒
談笑用兵指掌間　浪淘成敗

一曲交響　三國興亡

◐序曲

柯依（ KOEI ）公司所出版的「三國志」(Romance of the Three Kingdoms)，係改編自十四世紀，元朝末年羅貫中所著的一部中國歷史小說。探索此一遊戲，不一定要閱讀該小說，但是概略瞭解書中一些人物及當時局勢背景，更當深入遊戲境況。本序言及隨附敘述，即是對該歷史情節的概略介紹。

「三國演義」起自東漢政權的崩潰，歷經魏、蜀、吳三分天下，迄於晉武帝滅吳統一中國。

西元 25 年，劉秀掃平羣雄，興復漢室，爲免重蹈王莽移祚的覆轍，乃削減相權，自攬國政，失去節制王權的作用。然而終東漢國祚的滅亡，一以外戚專橫，復加宦官弄權，三因水旱瘟疫，黃巾亂起。

外戚與宦官利益集團互相攻訐，關係始終錯綜爭迭。到桓、靈二帝，宦官聲勢炙手可熱，當時豪門世族遂聯合太學生與宦官相抗，反對當時政治的貪污腐敗與黑暗，宦官誣奏他們誹謗朝政，知識份子誅鋤殆盡，士氣大受摧殘。

政治的污濁，奢費玩樂，財政益愈枯竭，常有賣官斂錢的事，政治形成一種商場買賣。地方州府更獨立於中央政權外，水旱瘟疫，村莊殘破，人民流離無以爲生，造成盜賊橫行。河北張角藉符咒治病傳教，組織農民，頭裹黃巾，創立「太平道」，自號「賢良大師」，揭開叛亂序幕。

由於內政官僚與中央朝政腐化，地方軍閥乘勢而起，平定叛亂後，擁兵據地，三國人物乃陸續登場。

當黃巾亂起，劉備、關羽、張飛會歃血盟誓，即世人皆知的「桃園三結義」。曹操則收編黃巾降衆，力圖維護中央政權的號令，重新建立中國北方的穩定秩序，同時致力爲當時農村經濟提供一個穩定的社會、政治局勢。

孫權繼承父王孫堅、兄長孫策故業——揚子江以南。當曹操整軍渡江，準備一統江山霸業，劉備和孫權結盟，雙方代表周瑜和孔明捐棄成見，合謀協力，赤壁一戰，三國鼎足勢成。

建安二十四年八月，大雨連綿，漢水泛濫，關羽出兵征樊城，遭吳軍襲擊後路，自陷於兩面作戰，兵敗被擒斬首，荆州遂落入孫權之手。劉備既悲關羽之亡，又欲奪回荆州，即以報仇爲名，軍出三峽，相

劉關張在桃園中義結金蘭，約定「不求同年同月同日生，但願同年同月同日死」。

持八個月，戰敗病歿。

其子劉禪繼位，年十七。諸葛亮決心輔佐後主，先與東吳重修舊好，南征孟獲達滇池昆明之境，進駐漢中，領軍伐魏，然而因爲事必躬親，憂勞成疾，不幸病逝五丈原（陝西渭水北岸）。蜀中人才多爲劉備時代隨行入川，至此老將凋零，蜀中反戰派得勢，頹勢難挽。

另一方面，司馬家族歷三代厚植權勢，控掌兵權，嚴守軍防。司馬炎遣軍滅蜀，一面以鄧艾吸住姜維兵力，使之不能兼顧蜀都；復師曹丕故技，篡魏帝位自纂，再令杜預領軍，王濬樓船自武昌沿江直下金陵滅吳。「天下大勢，合久必分，分久必合」，江山復歸一統。

◐細說歷史興亡

「三國志」從一個畫面開場淡出：劉備、關羽、張飛在盛開的桃花園內「不求同年同月同日生，但願同年同月同日死」。

那時中央政府已失去有效的權力運作，整個社會政治與農村經濟體系完全崩潰瓦解。是時農民起義叛亂，京師震動，靈帝劉宏頒旨，呼籲各方平亂。然而黃巾軍衆宗教信衆敗亂，原不易成事，曹操卻整編黃巾農民，予嚴密的軍事化組織。劉宏逝世時，宦官專權，外戚何進盡誅宦官，並召邊軍董卓入京，外戚宦官兩敗俱亡，董卓兵權在握，遂扶植一位可以左右的傀儡皇帝——獻帝劉協，同時爲避東方勤王反對勢力兵鋒，便把首都遷往長安。

因王允將貂蟬獻予董卓，呂布氣憤異常，騎馬執戟前來理論。

當時王允慫恿義女貂蟬，以身作餌，巧施連環，造成董卓與呂布間三角戀愛，爭風吃醋，呂布終於殺了董卓，中央政府頓成羣龍無首。

◐多少英雄豪傑

品列當世英雄，文才武略首推曹操，其父曹嵩是宦官養子；這時曹操已有軍隊和地盤，遂迎接獻帝，以中央政府的名義號令天下。

另一位是劉備，後漢皇室嫡系，卻淪落到賣草鞋、織草席謀生；幸得關羽、張飛、趙雲等武將，是爲創業資本。

這時曹操已定黃巾，再滅袁術，準備攻打徐州；時劉備避難徐州，州長陶謙年六十三歲，臨逝遺言城池託付劉備。這時呂布也來投靠，卻進一步倒戈佔領徐州，迫使劉備

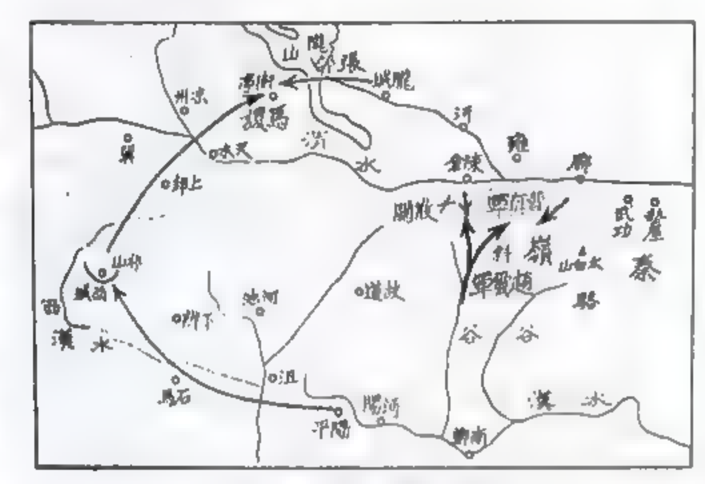
向曹操尋求庇護，聯合擊殺呂布。

其時獻帝劉協對曹操位高權重日益憂心，劉備則誓言效力漢室，曹操決意攻打劉備；徐州一戰，劉備投奔袁紹，關羽和劉備夫人遭曹軍俘虜。

曹操心折關羽驍勇忠義，三日一小酌，五日一大宴，上馬封金，下馬賜銀；而後與袁紹軍對陣，關羽感知遇之恩，先斬顏良，再誅文醜，得知劉備下落，立刻留書告別曹操，單騎千里護嫂，過五關斬六將，古城重聚傳爲千古美談。

官渡之戰（今河南省）持續了半年之久，曹操兵力雖少，戰略則採取攻勢防禦，機動性攻擊；袁紹則作戰距補給線拉得太長，後勤自河北以十萬兵車供應，隔了五條河流，以致調度兵力大受牽制，而且又聚集在單一戰線，缺乏多線迂迴的

孔明深入吳都，由魯肅引見孫權，說其與蜀聯軍抗曹



孔明一出祈山作戰經過圖。

攻勢運用。曹操統一北方後維繫了長江以北的中央政權，提供當時農民社會一個安定的生活保障，也由救戰，不再殘破流離。

◐隆中對策

曹操征戰北方，忽忽已歷七載。這時劉備投靠荊州（湖北、湖南），不禁慨嘆時勢不予，適得徐庶推薦「南陽臥龍」諸葛氏乃不世奇才，劉備遂「三顧茅廬」，祈請「臥龍」出山。

諸葛亮與劉備遣開左右侍從人員術談，「自董卓政變掌權，天下英雄並起，曹操勢不及袁紹，而竟能克紹，非惟天時，抑亦人謀。今操已擁百萬之眾，挾天子以令諸侯，此誠不可與爭鋒抗衡。孫權據有江東，已歷三世，形勢險要而人民歸附，此可引為結援而不可圖謀。荊州乃軍事戰略必爭的交通要衝，非明主不能守，這是上天所賜予的一塊肥肉，將軍怎忍心放棄？我曾研究夜空星象，劉表將不久於人世，將軍先取荊州立足，後取四川建基業，以成鼎足之勢，然後中原可圖。」（注）

關羽和張飛感到不滿，「孔明那有什麼才學，說得跟真的一樣，可能嗎？」劉備解釋道：「孔明對於我，就好像魚水相得，你們不要再埋怨了。」

◐滾滾長江東逝水

西元 208 年（建安十三年）七月，曹操軍出南下；八月，襄陽城內劉表逝世，這時曹軍僅距四天行程，劉備趕緊落荒而逃，攜家帶眷渡過漢水，隨行逃難百姓十萬餘人，遲滯行軍速度，劉備說：「古來成大事必以人民為本，百姓跟隨我們這麼久，如今戰亂將臨，我怎麼忍心棄他們於不顧呢！」

諸葛亮乃令關羽於江夏（漢口市）負責水路接應，張飛據長坂坡斷後，趙雲保護家眷突圍。九月，曹軍盡佔荊州長江以北。諸葛亮入吳激將孫權，分析局勢說：「劉備雖敗，然關羽猶率精兵萬人；曹軍遠離老家，輕騎追擊，戰力已略遭折損，而且北方軍團本來就不習慣水戰，荊州兵團降附曹操乃情勢所迫，並非出自本意。如果將軍能與劉備同心協力，必然大破曹操。曹軍敗，必然北歸，則吳兩地行情絕對漲停板，天下鼎足勢立，成敗關鍵就在此一舉！」

◐龍爭虎鬥說赤壁

曹操號稱八十萬大軍，實則頂多二十萬，水師可能十五萬，孫劉聯軍則不到四萬人。然而長江之險非僅一衣帶水以舟楫過江，更在於湖河縱橫，陸軍作戰困難，騎兵尤受限制。

十一月，曹操艦隊演習，每天都

有許多軍官士兵上吐下瀉，嚴重影響戰力，眼看無法突破聯軍防線，苦無對策，這時龐統自告奮勇出現；龐老哥正是與「臥龍」齊名的「鳳雛」，早有預謀，巧授「連環計」，以鐵鍊連結船艦，減輕搖盪，自可無慮江上風浪，如履平地。謀士提出警告，若對方以火攻，難以迴避，不可不防。曹操回答：「用火攻必須有風，現在冬天只有西北風，那來東南風？如敵方用火攻，那不是自相殘殺嗎？別傻了！」

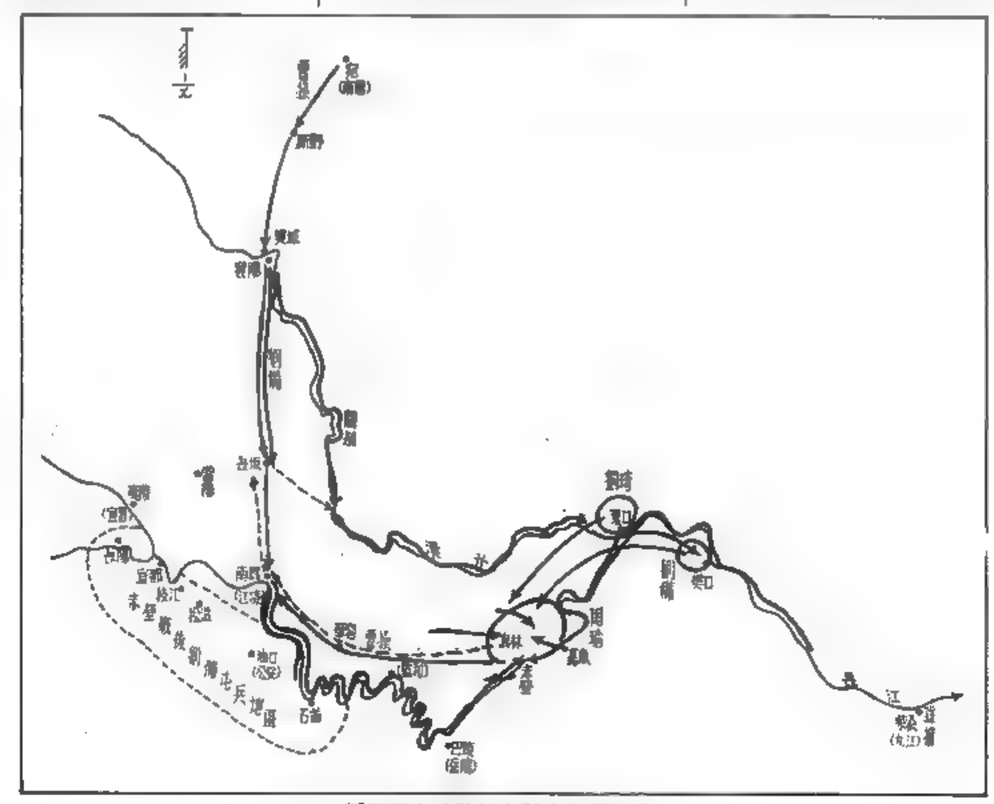
這時吳軍陣營演出一幕苦肉計一周瑜打黃蓋，一個願打，一個願挨，以黃蓋詐降曹操作先鋒。其實諸葛亮觀察天候氣象，早知長江流域東南季風；當夜，數十艘載滿乾草木柴的火船衝入曹軍艦隊，烽火燎天，一發不可收拾，數十萬人的屍體鮮血，染滿了揚子江流水，奠下三分天下的局勢。

◐荊州起風波

蜀地自古即是「天府之國」，劉備以龐統任參謀指揮官攻下四川，「鳳雛」亦不幸中箭戰死。漢中攻防戰，劉備已先入為主，曹操雖再動逆襲奪回，戰況卻陷入膠著，形勢既不能據守，只得撤軍放棄，他言比喻「雞肋雞肋，食之無味，棄之可惜」。

其時，關羽據守荊州，卻擅自出兵攻打曹魏邊境——樊城，司馬懿遂建議曹操將揚子江以南歸東吳，夾擊關羽。

關羽不知背後已有一把利刃舉起，東吳呂蒙策反荊州兵變，關羽進退失據，轉戰湖北，不幸入蜀通道已遭截斷，和長子關平兵敗被斬首；首級被送曹操，以諸侯禮葬於洛



孫劉聯合破曹於赤壁之作戰經過。

■城外。

西元220年（建安二十五年）春正月二十三日，曹操以偏頭痛病歿洛陽。長子曹丕繼位，馬上迫不及待廢黜獻帝，立國號魏，終於可以作皇帝了！西蜀各將領當然不甘落人後，一致宣誓效忠，延續漢室朝祚，■備乃義不容■登上帝位；既然大家都爭先恐後，孫權只好也跟著流行扮皇帝了。

◐遺恨失吞吳

劉備作皇帝後，眼看荊州這塊肥肉被搶走，這時已不把孫權放在眼裏，決心出兵宣戰！

由於違反既定「隆中國策」——結盟東吳，遂留守諫阻的諸葛亮於四川。劉備這個人擅於政治作戰，對軍事戰略則敗多勝少，並不內行。蜀軍部署據江北高地俯制，主力自南岸進攻，軍營相連建立十幾個指揮分部；東吳拜陸遜任作戰■司令，堅守陣營，先挫損蜀軍攻勢，再用火攻奇襲，■備全軍瓦解，退回白帝城，自知已不久人世，便由成都召請諸葛亮，遺言：「先生才能更在曹丕之上，安邦定國，必成大事。我那個不肖子劉禪，如果可教，煩勞先生費心；若是不可離，先生自取代之可也。」令諸葛亮感動得痛哭流涕：「■佐公子，決無二心，誓必鞠躬盡瘁，死而後已。」西元223年，■備崩逝，年六十三歲。

◐壯志未酬身先死

五月劉禪繼位，諸葛亮建立文武百官制度，推廣農田生產並積屯糧秣，吳■兩國信件使節，絡繹不絕。

西元226年五月十七，曹丕去世，年四十，子曹叡二十三歲即位。翌年，諸葛亮上「前出師表」，正月進駐漢中，隔年出祈山，令馬謖守街亭（甘肅渭水北岸）。不料馬先生卻放棄水源與城[illegible]，跑到山上去■營，說要「置之死地而後生」，遭魏軍切斷水源，街亭失守，全線潰退。諸葛亮因此下令斬馬謖，「方今天下兵戰相連，如果不能樹立軍法威信，如何領軍討賊？敗軍折將、失地陷城，不明正法紀，又如何平服衆人？」年底十一月，上「後出師表」，提出「漢賊不兩立，王業不偏安」的口號，公開檢討過去戰略失策之因。■後大軍出漢中、入陝西，然而長途遠征，糧秣不繼，始終無功而返。

西元234年，諸葛亮最後一次率十萬軍隊北伐，同時採取軍事屯田，時東吳大軍已推進到巢湖，左翼直指襄陽；曹叡乃自率軍東征循淮河而下，以司馬懿任西線總司令抵諸葛亮。司馬懿縮小防■面，聚集兵力依據險要堅守，迫蜀軍退卻；這時吳軍糧道遭曹魏騎兵迂迴威脅，先行撤軍班師。諸葛亮與司馬懿在五丈原僵持，八月病歿殞逝，蜀軍始行撤退，司馬懿西望塵土慨■：「此生將難再遇如此強敵！」

這時司馬氏已達權勢頂峯，也開始籠絡豪門貴族，歷三世，司馬炎遣軍滅蜀，■魏改國號晉，■十六年征伐東吳，三國舞台於焉落幕。

註：荊州之爲三國群雄必爭之地，實基於軍事戰略的考慮。■吳■而言，■州襄陽爲其水路門戶，據此險地，進可北上攻曹魏，退可把守長江水道，固保淵域。而曹操則視其爲攻吳之關鍵，取荊州、下長江，直搗金陵城爲其畢生大願，但因曹軍不諳水戰，赤壁戰敗北歸終未南征。荊州更是諸葛亮「隆中國策」的重要環節，東據荊州西出祈山漢中，兩面夾擊曹軍腹地，直取長安，重興漢室；然時不我予，孔明妙策囿於現實而胎死腹中，無■實現。■

孔明強支病體，出寨遍觀各營！

（以上圖片取材自時■公司「歷代經典寶庫」、三■大學「歷代戰爭史話」）

/西門孟

一個眞正QUICK的BASIC寫作環境

◐追求完善的工作環境

Quick BASIC 40是Microsoft最新出版的MS-DOS BASIC編譯器，究竟Quick BASIC 4.0對程式設計師有何影響呢？事實上它能使BASIC的程式設計師獲得BASIC解譯器最快速的反應，而在毫不浪費時間的情況下，完成程式設計的工作，其中最主要的關鍵就在於最新的「事前程式編譯計劃系統」，和一套P-Code解譯器。

Quick BASIC 4.0的價格爲99美元，它的改良支援設備包括多重程式模組設計，和利用Microsoft的Code View除錯器之除錯功能，並且它也能連結使用Microsoft C、PASCAL、FORTRAN、及Macro Assembler等語言所寫成的程式常式。

我們相信當使用者一接觸Quick BASIC 4.0後，會立刻進入狀況，因爲它的使用者介面乃根基於Windows模式的Quick系列產品，其上一層的編輯指令也支持了WordStar命令在額外機能上的論點（這一點更讓那些花長時間在文書寫作上的使用者備感親切），我們可從Turbo的語言系列及Quick語言系列，發現Word Star還是程式設計師最喜好的文書編輯模式。

無論如何，當您輸入第一行程式碼，便會顯示出環境中的立即差異，況且只要您一按 Enter 鍵，Quick BASIC 4.0就會將事前所輸入的程式碼加以編輯，進而檢視文句結構。假如您已經犯了語法或是打字上的錯誤，便會獲得錯誤的訊息，以便即時修正。這一套事前程式編輯計劃系統會檢視每一行所輸入的程式碼，在完成輸入程式碼的工作後，你將會得到語法正確的程式。

如果我們過去是以解譯語言的方式來學習程式，可能往往會陷於用人工的形式測試程式碼；而Quick BASIC 4.0能使你在任何時刻執行某段程式，你僅需要立即地從Run目錄中來選擇並執行Start功能即可，如此便可省去編譯上不必要的拖延。其中threaded p-code解譯器在編譯的過程中是最主要的革新，Quick BASIC 4.0並非眞正進入記憶體中進行程式的編譯，而是當你選擇了Run目錄中的Make EXE功能之後，編譯器才將母碼的執行檔案放入磁碟中。

所以，如果你想確實地曉得我們到底能從Quick BASIC 4.0得到了什麼，我所能告訴各位的是將解譯器和編譯者，彼此天衣無縫地緊密連接起來。這讓你在研究保留字的作用，或對程式碼部份內容進行試驗時，便可一目了然。由於有了threaded p-code的環境，使我們在「快速」程式設計的步驟上，已是一步千里。你可以執行程式碼、中斷程式、改變程式碼，甚至於更改變數值以及刪除執行等等的陳述。既然你不須再重新啟動程式，因此就可以在非常大的程式中偵測、固定程式碼的一小部份，這對於撰寫大型BASIC的程式的人實在是一大福音。

◐立即偵探

程式的偵錯是藉由在環境中添加了Code View除錯器，而這對Quick BASIC 4.0來說是一項實質上的改良。除錯的選擇包括了，當你一個步驟接一個步驟，操作程式碼時開啟的視窗，和變數值顯示等Watch Points的設定；同時這些選擇也包括

[illegible]

建立了有 .MAK延伸檔名的檔案，其中包含了所給予程式的每一個模組的名稱。而Quick BASIC 4.0則將這些指定的模組檔案載入程式模組中，然後進入記憶體，以供執行時呼叫。

◐其他的增新功能

Quick BASIC 4.0除了提供模組化規劃的支援外，也提供了新的使用者自定DATA TYPE 、遞迴函數、二進位檔的I／O以及呼叫其他語言的能力。

TYPE宣告只容許建立和Pascal 記錄或C結構相類似的記錄變數，雖然Quick BASIC 4.0 依然支援那些漸趨不適用的BASIC 舊版本，而記錄使得隨機檔的I / O更加合理化，並且減低了對FIELD、RSET及LSET等保留字的需要性，然而Quick BASIC 4.0 仍支援DFF.FN。BASIC現在將成爲函數、次常式、傳回值的支持者。函數的產生方式和次常式恰巧相同，它們包含了在局部程式範圍之內使用局部變數(Local Variables)和■反覆使用的次常式，也就是說具有了遞迴性(Recursive)，BASIC愈來愈厲害了！

二進位檔案I / O允許你OPEN二進位檔案，PUT和GET是位於位元組層次，並且新的關鍵字SEEK提供了在一個檔案任何部份可直接存取的功能，如此加速了檔案處理的時間。

Quick BASIC 4.0能夠呼叫那些由C 5.0 、Quick C 1.0 、MASM5.0、PASCAL 3.32以及FORTRAN 4.01的 .OBJ格式，寫成並且完成編譯的鏈結常式，而利用DECLARE ■述可以識別是否這個常式已經被呼叫過了。另外，有一些關鍵字如CDCECL 是用於以C語言呼叫常式的時候，而ALIAS則是用在當所呼叫的常式名稱多於八個字元時，這種情況較少見。

如果想呼叫FORTRAN或是PASCAL常式，你該用FORTRAN和PASCAL關鍵字，BYVAL允許數值參數的通過，而SEG使你能宣告一個遠指標的參數。

其他一些■項的更新也一一介紹如下，Quick BASIC 4.0增加了一種32位元長的整數變數形態，如此在處理較大的數值運算就不會太麻煩了。陣列的上下限也都可限定，如DIM A(1900，2000)是從1900到2000有元素，新的語法元素有SELECT CASE、塊狀的IF……THEN……ELSE和DO……LOOP，還有兩個大小寫字母轉換函數UCASE$和LCASE $。

◐平心而論

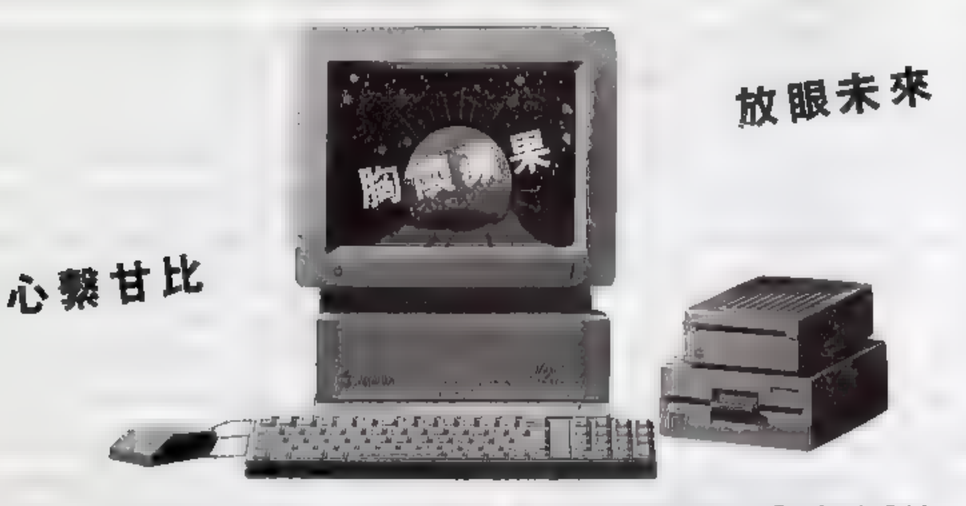
在Quick BASIC 4.0中還有許多可愛之處，如撰寫出的程式會自動偵測有沒有8087系列的數學計算器，並自動做決定；若沒有8087，就採用IEEE—754數學標準來模擬。此外，在編譯時加上/mbf 參數，可使用Microsoft所發展的一種檔案格式——Microsoft Binary Format (MBF)，以加速檔案的IO。

Quick BASIC 4.0使你可以建立一套Quick Libraries，有了它你能夠儲存那些以Quick BASIC 4.0或是其他軟體語言所寫的不同模組以及常式；而Quick Librabries是以P-code格式存在的，只有Quick BASIC 4.0才可以讀取並加以了解，它們同時與和其他的Quick BASIC 4.0的使用者所共享，延伸檔名爲 .QLB。

Quick Librabries的主要功能是可以在Quick BASIC 4.0下，呼叫並執行它們，一般標準的程式庫就是用 .LIB延伸檔名，而且唯有利用Make.EXE才能成爲一個可執行的檔案。另外，在對編譯速度所作的一項測試，顯示了Quick BASIC 4.0的優越能力，雖然程式的執行時間很冗長，但是Microsoft卻聲稱他的表現可和Quick BASIC 3.0

〔下轉87頁〕

/葉堂祺



APPLE ⅡGS兩週年回顧與與展望

◐甘比的開發與誕生

當年Apple 推出 Apple Ⅱc 時，也喊出〝Apple Ⅱ Forever〞（永遠的蘋果）口號。大公司所說的每一句話，必定兌現，否則將失信於大眾；對於Apple公司而言，「永遠的蘋果」不僅是一句企業承諾，更是延伸蘋果精神的表徵！因此，Apple 有義務也有責任，必須在Apple Ⅱ家族上不斷推出新機種，以延續其命脈，而Apple 更在今年（1988）九月的舊金山APPLEFEST上發表了Apple Ⅱc Plus，擴展Apple Ⅱ的家族。

GS可算是第二代的 Apple Ⅱ，扮演承先啓後的角色，早期命名GS 卽曾擬議Brooklyn（布魯克林）和Golden Gate（金門大橋）（註一）這兩個名字；因最初設計目標是作爲Apple Ⅱ與Macintosh 這兩代電腦的橋樑，但是Brooklyn 和Goldon Gate 這兩個名字僅流傳於Apple內部，透露給外界的名字爲Ⅱx。Ⅱx計畫隨Macintosh的空前成功而爲人遺忘，該計畫領導人甚至向Apple 高階層建議取消。自1981年GS設計計畫起，迄1983年提議取消GS計畫，GS仍然只是紙上作業。直到1984春推出Apple Ⅱc，並配合「永遠的蘋果」口號，Apple Ⅱ才重獲青睞，銷售業績快速成長，使Apple確定了一點，高[illegible]次並有擴充性的Apple Ⅱ有其市場存在。GS計畫取消後，爲降低Apple Ⅱ成本，遂指派原先GS工作小組發展MegaⅡ晶片，而65816 CPU這時已經完成，採用Mega Ⅱ晶片適可以執行Ⅱe或Ⅱc的軟體，並配合伍茲奈克重提16位元Apple Ⅱ計畫，GS的計畫就再生了！這次命名爲「火鳳凰」（Phoenix）。後來，GS產品負責人 John Medica 與Apple 決策階層討論時，將火鳳凰改爲藍波（Rambo），而系統軟體部則稱GS爲甘比（Gumby）或Cortland；直到1986年耶誕節推出，才以Apple Ⅱ GS問世，GS兩個字母正表明G S是Apple Ⅱ家族中，加強圖案和聲音的機種。關於Apple Ⅱ GS的歷史，各位可以參看Bantam Books, Inc. 所出版的〝The Apple Ⅱ GS Book〞一書。

◐理想王國的建設者

華德狄斯耐樂園，不僅是大衆假日休閒的好去處，最重要在於鮮活具現孩提童稚的夢想王國，伸手即可觸及，而不再是只存於虛無飄渺的夢境裏。對小孩以至於成人，GS是具體實現人類理想的好媒介。看過黃色司迪麥的廣告吧！讓你思緒起飛，將夢想呈現出來，以赤子情懷與他人作心靈深處的交談；爲何搶灘尖兵的廣告會拍得那麼美？因爲抓住了你心靈的脈動，而GS結合聲音與圖形，正是幫助你實現夢境的工具。站在家庭與教育的立場上，GS更是老師家長與學生子女溝通的最佳媒介，因爲Hyper Studio（GS上類似Hyper Card的軟體）提供許多教育功能；例如，你可以創造出集聲音、圖形、文字和動畫爲一體的族譜，歷代先祖對後世子孫的諄諄教誨，清晰迴繞於耳際；對於不喜歡讀書的小孩，可藉由GS供予適當的人文教育，豐富精神心靈的滿足。透過教育區域網路（ELAN），可與其他資料庫聯線，在最短的時間內，獲得所需要的資料，同時還可以掌握任何相關資訊，一旦進入「網路世界」，等於坐擁書城。另外，GS的語音能力相當優秀，Macintosh Ⅱ的ASC（Apple Sound Chip）也難與GS的Ersoniq DOC相提並論，只要輔以完整的軟體支援，必可發揮驚人功能。

◐甘比採購指南

GS除了可完全執行 Apple Ⅱ+、Ⅱe和Ⅱc軟體外，近兩年內已出現兩百種以上，專爲GS撰寫和改寫的軟體。以GS爲基礎的週邊設備、書籍也超過上百種，以後幾期「甘比世界」將逐一介紹，現僅茲列出各方面特別傑出的產品，以供大家作爲選購參考。

附屬品方面，System Saver Ⅱ GS這個結合風扇與電源插座的產品可以考慮。風扇位置正好設計於GS的電源供應器上，可配合GS風扇吹出的向上氣流，適度抽出熱氣，設計比MD Ideas出品的同級風扇較優，價格也較便宜。

動畫製作方面，Stage Right和ICONIX皆可將聲音、圖形、文字與動畫，配合程式語言製作展示，是相當優秀的動畫軟體；若能輔以Video Link來讀取存於CD-ROM Drive上的圖形、聲音資料，則更完美。

商業軟體方面，首推由Claris公司修改的Apple Works GS爲優先選擇（Apple Works GS即GS Works，版權由Apple的子公司Claris Corp買走，並針

Apple Works Gold

對原先Apple Works不相容的問題予以修改，該軟體售價高達新台幣八仟多！）。文書處理程式則選擇Multiscribe GS V3.0就夠了，收容八萬個單字檢查和百科全書諮詢是最大特點。資料庫方面並沒有特別強的軟體，大體而言，List Plus要比Note・n・File和GS File強一些。試算表方面，Apple Works GS的試算表還不錯，另外VIP Professional Ver 1A與Lotus 1-2-3 Ver 1A相當，所以在巨集指令方面較差，好處是指令與控制方法皆以滑鼠操作，使用上較方便。

Multiscribe GS 3.0

繪圖軟體方面，816 Paint 最易使用，並可讀入所有GS繪圖的格式圖案，而 Paint Works Gold 功能最強，超越Deluxe Paint Ⅱ所有功能。另外 Image Master：Basic Paint 可同時顯現136種色彩，甚至有八百萬種色彩可調配，相當吸引人。

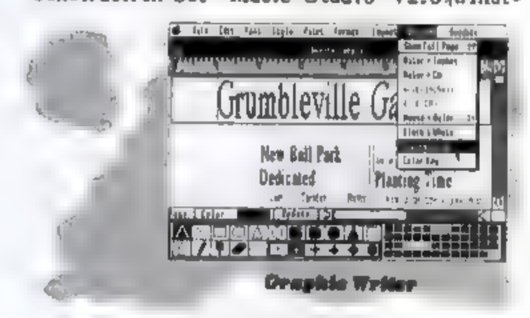
Paint Work Gold

桌上附件程式方面，可選擇 COA Power：Volume Ⅰ Desk Accessroies、Desk Pak Desk Accessories、DeskWorks 和TDM Toolkit。

通訊軟體方面，Ma .Transter、Teleworks Plus 是很不錯的軟體。

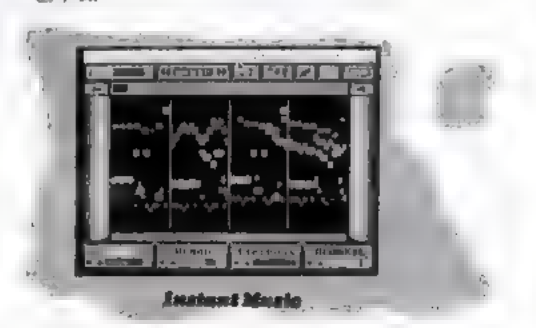
桌上排版軟體方面，Graphic Writer V3.0是此類軟體中佼佼者，只要再配合 Fontsmith Graphics and Pictures Converter、Font Library，就是很完美的組合。

音樂軟體方面，Diversi -Tune 可錄音以程式播出，並可使GS成爲MIDI的合成器，而Master Tracks Jr. 則可以GS作爲個人MIDI錄音實驗室。Music Shapes 是一個創造、學習的環境，供使用者實現創意。Pyware Music Writer 是一個GS的專業音樂寫作程式，Sonix 則可在ProDOS 8模式下，以BASIC發揮GS的音效特性。其他像Music Construction Set、Music Studio V2.0和Instant Music 等都是很不錯的軟體。



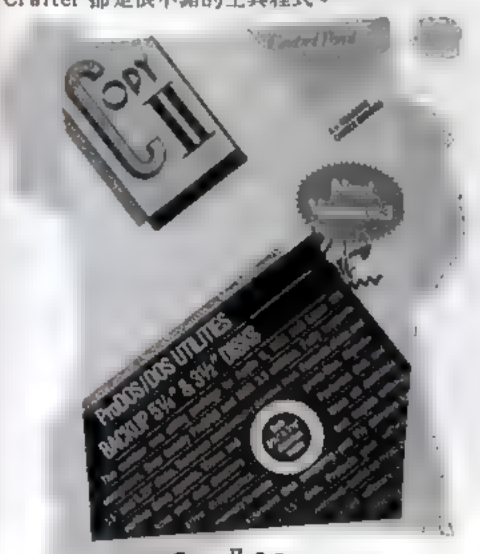
Graphic Writer

語言軟體方面，可以選擇AC BASIC、KeyLISP、Lisa 816 V5.0、ORCA/M Assembler 和GS 16 Forth，其他像Apple Ⅱ GS BASIC、APW、Merlin 8/16、TML BASIC和TML PASCAL 也不錯。


Instant Music

公用程式方面，Copy Ⅱ Plus 8.3、Disc Commander、Diversi Series、Graphic Supermarket（可將圖形轉換成C和Assembly原始碼）、GS Memory Test、Hyper Launch、Life Guard 和MAC to GS Assember/Linker（藉由這套編譯器可在Mac上發展GS軟體）、Calender

Crafter 都是很不錯的工具程式。



Copy Ⅱ 8.3

週邊方面，Apple MIDI Interface、AppleCD SC、Audio Animator（結合MIDI、立體數位化立體輸出的功能）、DataLink2400（數據機）、FingerPrinter GSi（螢幕傾印圖案應用卡）、FingerPrinter-Key（聲音轉換卡）、GS RAM Plus、Octo RAM、ImageWriter Ⅱ、Memory Saver、CMS系列硬式磁碟機和Passport MIDI Interface with Drum sync with Tape sync 都是很不錯的週邊。

至於教育軟體方面，若是從事這方面工作，最好每張教育軟體都收集到，因為都寫得相當不錯。而娛樂軟體更是多如天上繁星，而且每個人所喜愛的型式各不相同，筆者不便特別指出那個娛樂軟體最適合您。讀者若想要有一份GS相關產品詳細目錄，可附工本費50元和5元回郵，寄至甘比世界聯誼會，附紙條說明索取GS產品詳細目錄即可。

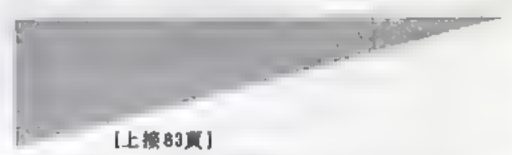
◐放眼未來

GS推出不到兩年的時間內，即獲得如此多軟體和硬體的支援，在衆多電腦品牌中可算是相當傑出，可見得GS受到第三伙伴（third - party）（註二）的歡迎程度。GS軟體還會大幅成長，現今台灣GS的數量有限，主要因為消費者還無法接受高價位產品，這只能有待消費觀念與品味的提昇，同時自10月中起，GS的價格又上漲到72140臺幣一套，這是因RAM價格的關係，購買GS的願望一定會受到影響。但是，GS眞正的16-bit碼作業系統GS/OS，和GS的Hyper Studio（GS版的Hyper Card）九月推出後，已為GS程式設計立下一新里程碑。值GS推出兩週年前夕，筆者以此文呼籲全台灣GS使用者，應當團結一起，共同發展屬於自己的軟體。

註一：布魯克林橋——連結紐約市曼哈頓島和布魯克林區的橋樑，建於1869年，到1883年完工，為十九世紀第一座以鋼纜纜線建材的工程。

金門大橋——連接舊金山市區的橋樑，瀕臨太平洋，造形雄偉壯觀。

註二：第三伙伴（Third Party）係Apple公司對其軟硬體支援廠家的稱呼。

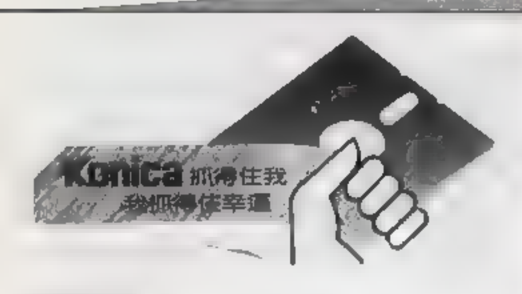


[上接83頁]

饞美。因此，我們計劃對這些內容重新予以證實，Microsoft說明了它們已經從Microsoft C 4.0加入了最佳化的程式碼，以改進Quick BASIC 4.0的程式碼執行速度以及簡潔程度，Microsoft在C語言及BASIC的編譯器上，的確投下不少投資。

Quick BASIC 4.0 使不少人又回到BASIC程式設計的路子，我確信當自己寫用連更廣泛的程式時，不會再碰到任何的困擾，因為它的表現給我的第一個印象是：它將成為一個贏家。

磁片双響炮



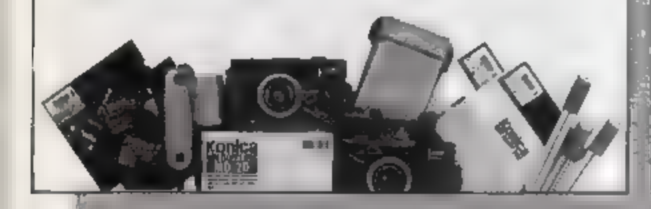
贈獎辦法：

凡購買 **Konica** 磁碟片一盒，可向經銷商索取「幸運刮刮卡」一張，購買者若刮出獎品名稱，可依刮刮卡背面說明，聯絡台北華普總公司領取獎品。

獎品內容：

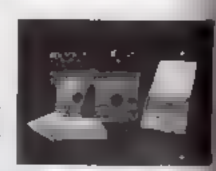
包括防水照相機、迷你電碟相機、**Konica** 磁片、軟片、筆組等5000多個獎等著您！

活動期間：自即日起至12月底止



"藍"波大震撼

拍立得
就是高級品質的保證



另有"灰盒"專業型磁片，具精美可升降膠盒及提供免費資料還原服務，任君選擇。

KONICA 5.25" 2HD NT$ 480/1 盒

KONICA 5.25" 2D NT$ 280/1 盒

POLAROID 5.25" 2D NT$ 250/1
(BLUE BOX)
NO DATA RECOVERY

POLAROID 5.25" 2D NT$ 330/1
(GRAY BOX)
WITH DATA RECOVERY

精訊資訊有限公司

重慶北路一段22號6樓
TEL：511-4012 571-3657
郵政劃撥：0797234-8精訊資訊帳戶

蔡忠霖

練就一手指上神功 直搗萬篇奇書異文

漫談 梵星倉頡輸入學習指南

倉頡輸入幾乎是一般企業電腦化，公司員工必上的一項課程，但是三個小時的學習之後，大部份的學員都不了了之！因爲帶著似乎清楚卻又模糊的概念，回到自己公司之後，強迫自己去背誦基本字母及輔助字形，再面對一篇枯躁的文章，一個字一個字去試，想要有恒持久的練習下去，豈不是一件艱難的事，至少對我這個懶人來說是天方夜譚，因此倉頡輸入我雖然學過，卻始終是門外漢。每當周遭的同事、朋友互以倉頡碼作爲密語互相攻訐時，自己只有瞪著茫然的眼睛跟著傻笑。

而我雖然心裡一直告訴自己，既上過倉頡輸入的課程，總是要好好去複習，卻又苦於沒有較好的工具，而一直未能實行，直到遇見了「梵星」。

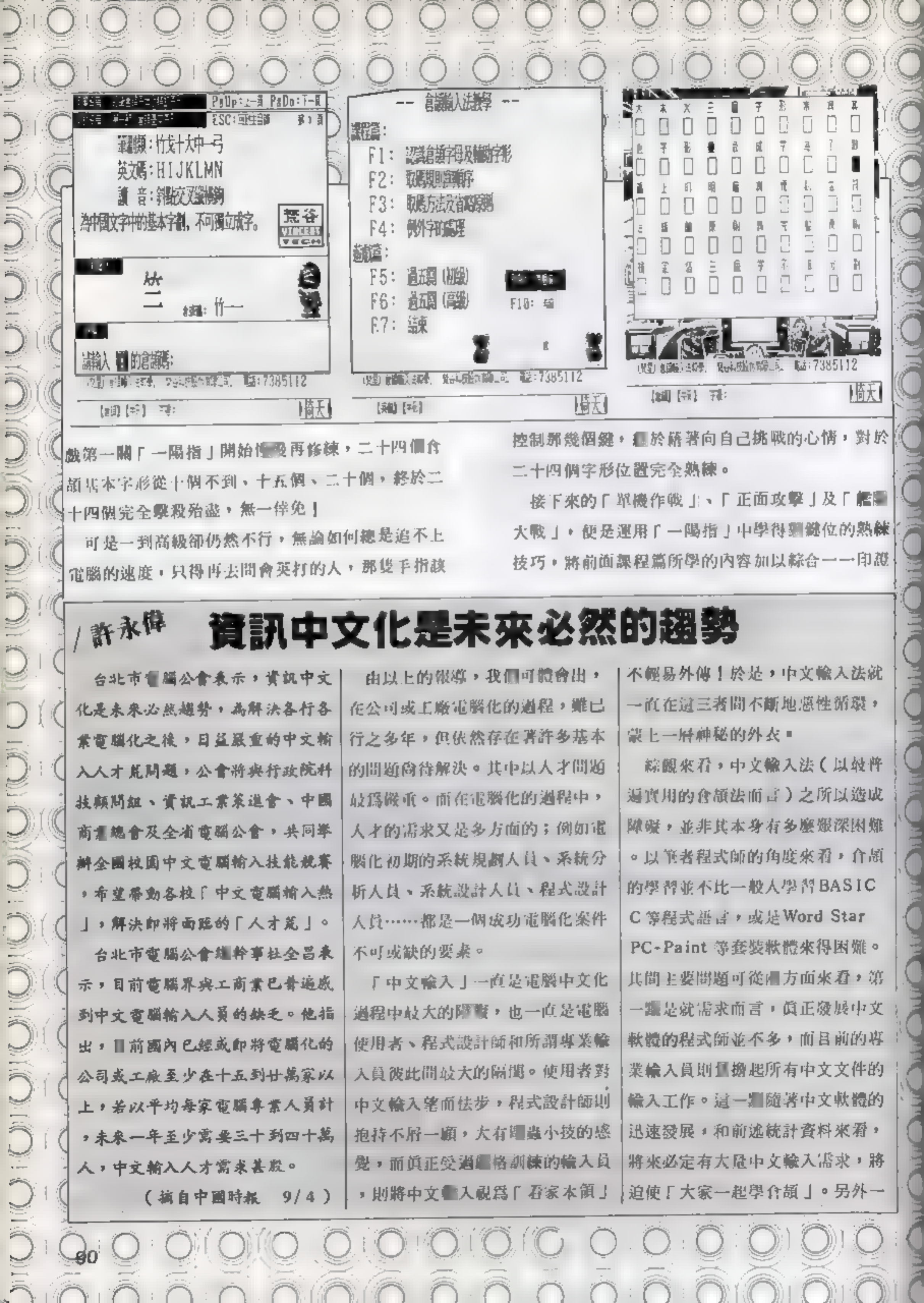
剛開始只是覺得這套軟體其中的遊戲好像很好玩，自己也想玩玩。但幾次下來因爲自己不是很懂倉頡，成績總是不理想，有些洩氣卻也極不甘心，便從頭由課程篇開始再學習，自最簡單的日、月、金、木、水、火、土等，配合示範及練習的字，一個一個去試。

起先都是一些比較簡單的字，每當畫面上出現「恭喜你，你答對了！」時，心裡總是有一種喜悅，同時也會更具信心的往下看。但到第二章時便不再像第一章那樣順利了？往往一個練習的字試了十幾次之後，電腦的反應卻依然是冷酷無情的一聲「嗶！」及「無此字」。當時眞想一拳把電腦打爛，卻也同時警惕自己再把課程說明看一遍，並仔細去想這個練習字到底該如何去拆。

當自己絞盡腦汁終於把正確答案解出來之後，心中的欣喜和成就感實非筆墨所能形容；而因自己眞是花了心思去想，對於有關這個字的一些輔助字形、取碼規則及順序等，更深印在腦海中！

等到課程篇完全練完之後，感覺自己就好像剛從深山中學了一身武藝下來，迫不及待要一試身手，以報當時被電腦欺侮之仇，興奮的進入遊戲篇。

但是幾次下來成績仍不理想，歸因對鍵盤位置不熟練。那時眞是氣自己，明知對手出什麼招，也知以自己所學應付得足足有餘，卻因反應太慢加上沒有武器，只得一味閃躲後退！只好按步就班，從遊



戲第一關「一陽指」開始慢慢再修練，二十四個倉頡基本字形從十個不到，十五個、二十個，終於二十四個完全斬殺殆盡，無一倖免！

可是一到高級卻仍然不行，無論如何總是追不上電腦的速度，只得再去問會英打的人，那隻手指該控制那幾個鍵，終於稟著向自己挑戰的心情，對於二十四個字形位置完全熟練。

接下來的「單機作戰」、「正面攻擊」及「艦隊大戰」，便是運用「一陽指」中學得對鍵位的熟練技巧，將前面課程篇所學的內容加以綜合一一印證

資訊中文化是未來必然的趨勢

/許永偉

台北市電腦公會表示，資訊中文化是未來必然趨勢，為解決各行各業電腦化之後，日益嚴重的中文輸入人才荒問題，公會將與行政院科技顧問組、資訊工業策進會、中國商業總會及全省電腦公會，共同舉辦全國校園中文電腦輸入技能競賽，希望帶動各校「中文電腦輸入熱」，解決即將面臨的「人才荒」。

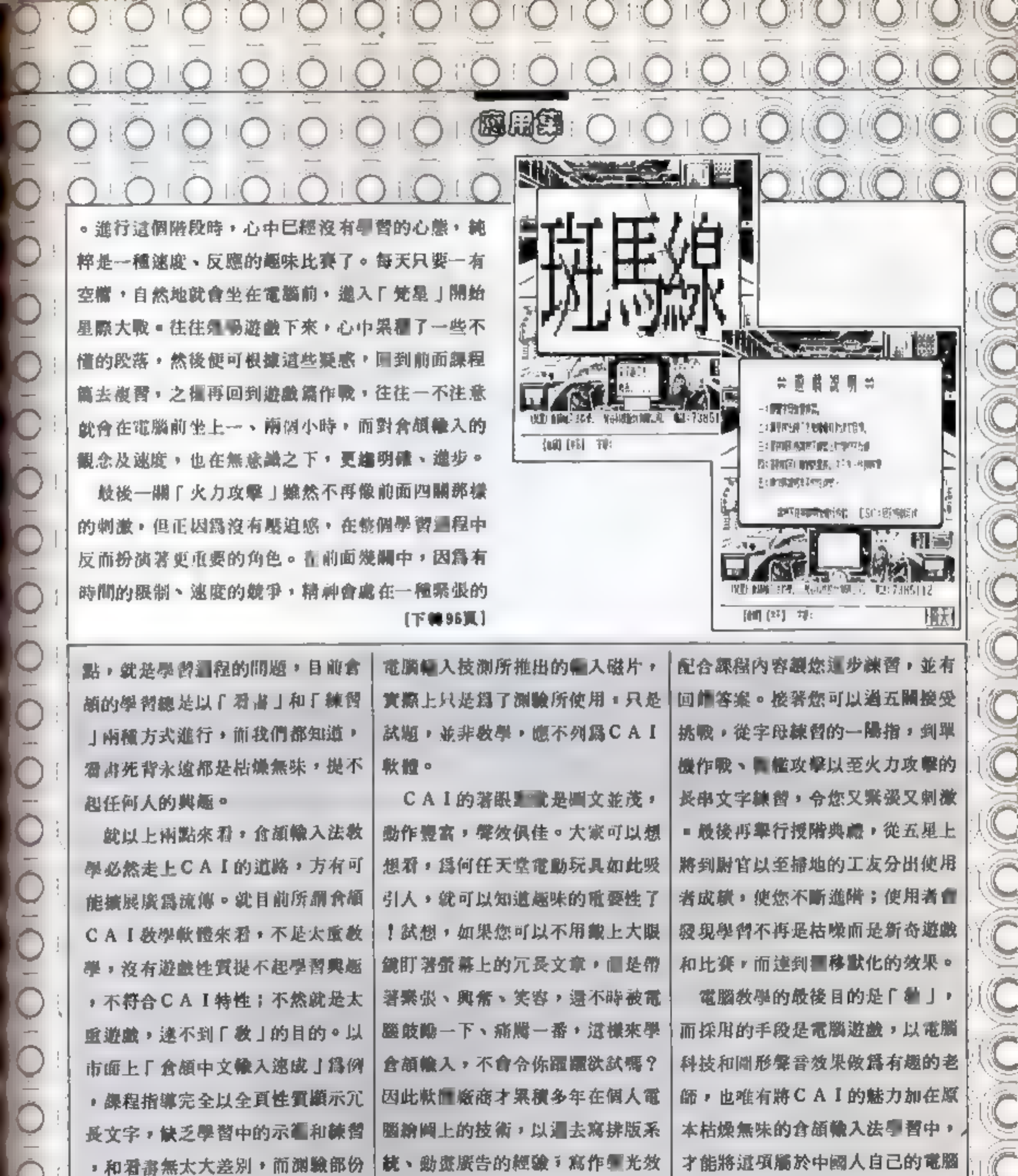
台北市電腦公會總幹事杜全昌表示，目前電腦界與工商業已普遍感到中文電腦輸入人員的缺乏。他指出，目前國內已經或即將電腦化的公司或工廠至少在十五到廿萬家以上，若以平均每家電腦專業人員計，未來一年至少需要三十到四十萬人，中文輸入人才需求甚殷。

（摘自中國時報 9/4）

由以上的報導，我們可體會出，在公司或工廠電腦化的過程，雖已行之多年，但依然存在著許多基本的問題尚待解決。其中以人才問題最爲嚴重。而在電腦化的過程中，人才的需求又是多方面的；例如電腦化初期的系統規劃人員、系統分析人員、系統設計人員、程式設計人員……都是一個成功電腦化案件不可或缺的要素。

「中文輸入」一直是電腦中文化過程中最大的障礙，也一直是電腦使用者、程式設計師和所謂專業輸入員彼此間最大的隔閡。使用者對中文輸入望而怯步，程式設計師則抱持不屑一顧，大有雕蟲小技的感覺，而眞正受過嚴格訓練的輸入員，則將中文輸入視爲「看家本領」不輕易外傳！於是，中文輸入法就一直在這三者間不斷地惡性循環，蒙上一層神秘的外衣。

綜觀來看，中文輸入法（以較普遍實用的倉頡法而言）之所以造成障礙，並非其本身有多麼艱深困難。以筆者程式師的角度來看，倉頡的學習並不比一般人學習BASIC C 等程式語言，或是Word Star PC-Paint 等套裝軟體來得困難。其間主要問題可從兩方面來看，第一點是就需求而言，眞正發展中文軟體的程式師並不多，而目前的專業輸入員則獨攬起所有中文文件的輸入工作。這一點隨著中文軟體的迅速發展，和前述統計資料來看，將來必定有大量中文輸入需求，將迫使「大家一起學倉頡」。另外一



。進行這個階段時，心中已經沒有學習的心態，純粹是一種速度、反應的趣味比賽了。每天只要一有空檔，自然地就會坐在電腦前，進入「梵星」開始星際大戰。往往幾場遊戲下來，心中累積了一些不懂的段落，然後便可根據這些疑惑，回到前面課程篇去複習，之後再回到遊戲篇作戰，往往一不注意就會在電腦前坐上一、兩個小時，而對倉頡輸入的觀念及速度，也在無意識之下，更趨明確、進步。

最後一關「火力攻擊」雖然不再像前面四關那樣的刺激，但正因爲沒有壓迫感，在整個學習過程中反而扮演著更重要的角色。在前面幾關中，因爲有時間的限制、速度的競爭，精神會處在一種緊張的

〔下轉96頁〕

點，就是學習過程的問題，目前倉頡的學習總是以「看書」和「練習」兩種方式進行，而我們都知道，看書死背永遠都是枯燥無味，提不起任何人的興趣。

就以上兩點來看，倉頡輸入法教學必然走上CAI的道路，方有可能擴展廣爲流傳。就目前所謂倉頡CAI教學軟體來看，不是太重教學，沒有遊戲性質提不起學習興趣，不符合CAI特性；不然就是太重遊戲，達不到「教」的目的。以市面上「倉頡中文輸入速成」爲例，課程指導完全以全頁性質顯示冗長文字，缺乏學習中的示[illegible]和練習，和看書無太大差別，而測驗部份則純屬長篇文章輸入，沒有漸進引導，並不適用初學者，充其量只可做爲專業輸入員[illegible]此競爭之用。而再看電腦公會、[illegible]業會、商總會爲電腦[illegible]入技測所推出的[illegible]入磁片，實際上只是爲了測驗所使用，只是試題，並非教學，應不列爲CAI軟體。

CAI的著眼[illegible]就是圖文並茂，動作豐富，聲效俱佳。大家可以想想看，爲何任天堂電動玩具如此吸引人，就可以知道趣味的重要性了！試想，如果您可以不用戴上大眼鏡盯著螢幕上的冗長文章，[illegible]是帶著緊張、興奮、笑容，還不時被電腦鼓勵一下、痛罵一番，這樣來學倉頡輸入，不會令你躍躍欲試嗎？因此軟[illegible]廠商才累積多年在個人電腦繪圖上的技術，以過去寫排版系統、動畫廣告的經驗，寫作[illegible]光效果，內容豐富的「梵星倉頡輸入」教學遊戲軟體。

首先將使用者置身於星際大[illegible]環境，小叮噹不斷丟出一些單字，配合課程內容讓您逐步練習，並有回[illegible]答案。接著您可以過五關接受挑戰，從字母練習的一陽指，到單機作戰、[illegible]艦攻擊以至火力攻擊的長串文字練習，令您又緊張又刺激。最後再舉行授階典禮，從五星上將到尉官以至掃地的工友分出使用者成績，使您不斷進階；使用者會發現學習不再是枯燥而是新奇遊戲和比賽，而達到[illegible]移默化的效果。

電腦教學的最後目的是「[illegible]」，而採用的手段是電腦遊戲，以電腦科技和圖形聲音效果做爲有趣的老師，也唯有將CAI的魅力加在原本枯燥無味的倉頡輸入法學習中，才能將這項屬於中國人自己的電腦文化發揚光大，眞正落實資訊中文化的目的。

簡介OCR——讀圖機的新曙光

/鄭明輝

各界使用讀圖機人士，衷心盼望的OCR(Optical Character Recognition，光學字元辨識系統)十一月中旬終於正式推出了！所提供的功能，經過測試果然不同凡響，現在就讓我們來一窺究竟。

OCR簡單的說，就是使用讀圖機掃描印表機或打字機列印出來的文件，然後在電腦中產生一個標準的文字檔案，如此可省去重新Key in及反覆打字的麻煩。

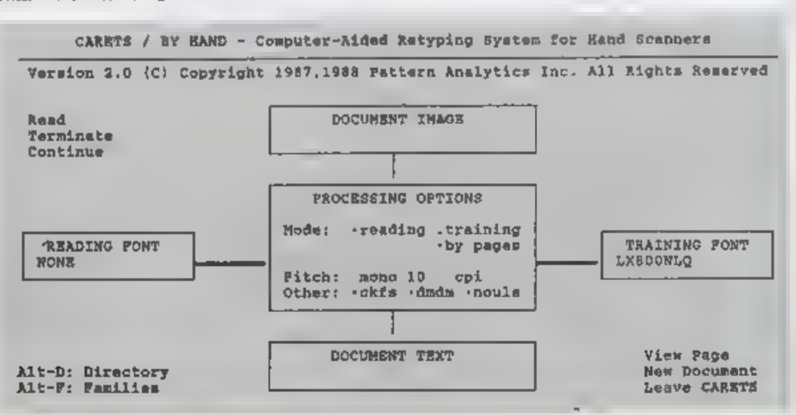
目前筆者所介紹名為CARETS的這套OCR軟體，最大特點是具有學習的人工智慧能力。不同的印表機和打字機有不同的字形，因此必須有不同的標準字形可供比對才能辨認出正確的文字，但市面上印表機種類何其多，甚至於一部印表機就有許多種不同的字形，所以，對各種字形的學習辨認能力，就顯得十分重要了。

根據筆者試驗的結果，以內建字形所作的確認轉換，有百分之九十五以上的正確率，而經過三張文字稿訓練的新字形，也有七、八十的正確率，而正式的訓練則應在15頁的文稿以上，其正確率也將達到95％以上，由此可見程式學習的能力確實超強。

說起來這套OCR該是所有讀圖機的使用者所必備，少了它，你的讀圖機將失色不少，也許你會認為花一百塊美金買的只是兩張磁片和一本說明書，但是你必須瞭解，這麼一個看似簡單的程式卻是多少時間、心血的結晶；何況，有了這樣的功能，可以節省多少Key in的時間，算起來還是很划得來的。

為了確保文字轉換的正確度，它必須使用DEI Handy Scanner HS－3000型的300DPI 模式，而且程式會檢查，確定你的主機板上插著HS－3000的介面卡，才能正確無誤的執行；因此，這是只有DFI HS—3000使用者才能享受到的好處，若使用其他品牌的Scanner便沒有這樣的功能。

最後，提醒欲購買讀圖機的讀友，目前市面上讀圖機品牌衆多，即使型號相同，但不同公司的產品就是不一樣，除了價格外，品質和功能也是很重要的考慮因素，希望您在慎重比較選擇之後，再行購買，以免悔恨在心。



/蔡承澔

流下一滴血 殺入亞馬遜

東方藍波魂斗羅

◐受命出擊

地球正面臨來自外太空的侵略。Red Falcon 來自不知名的宇宙中，意圖侵佔地球，人類的未來正掌握在你的手中；如果成功了，世界將得救，若是不幸失敗，地球將爲外星人佔領！

你的任務是潛入Red Falcon 位於亞馬遜叢林的基地，穿過層層守衛，徹底摧毀這個外星基地，迫使外星人撤離。

你可以使用許多秘密武器，自動機關槍、雷射槍、霰彈槍等；在陸上，以至敵人的地下基地內，隨時都必須戰鬥，突破重重險阻！

對於一名魂斗羅戰士，這是一項挑戰，如果你能達成任務，安全返回，地球就有救了！

◐基本配備

1. IBM PC XT/AT 至少 384 K 的記憶體。
2. 一台磁碟機。
3. 顯示器一台。
4. 搖桿，非必需。

◐載入遊戲

1. 使用MS—DOS 2.0以上的版本開機。
2. 待A>出現後，取出MS—DOS，插入磁片。
3. 打入 CONTRA [Enter] 即可。
4. 待選擇幕出現後，請自行設定：

[F1] ——改變第一位玩者的配備。

[F2] ——改變第二位玩者的配備。

[F3] ——修改第一位玩者的鍵盤按鍵。

[F4] ——修改第二位玩者的鍵盤按鍵。

[ESC] ——開始遊戲。

當一切設定好了之後，請按下 [ESC] 鍵，遊戲即開始。

◐操作方法

使用鍵盤的玩家，以鍵盤的右側數字鍵控制人物移動，搖桿方式和

遊戲說明篇

鍵盤相同。鍵盤以 INS 爲開槍，代替搖桿的1號按鈕，田鍵爲跳躍，代替搖桿的2號按鈕。

這一切設定都可以改變，如果你覺得不順手，就在選擇幕的時候自行更改。兩人進行遊戲時，一定要先設定鍵盤，以免用到相同的鍵。

五其他控制鍵

F1 ——Help

F2 ——聲音的開關。

ESC ——暫停。

F9 ——重新開始。

◐深入險境

你要突破外星守衛的重重封鎖，外星人會以各種武器不斷封殺你的前行路程，但是你已經卒子過河，只許全力前進，不容退卻！

在地下基地內，更必須連續破壞感應器，前進直入Red Falcon的房間。

路途之中，可以找尋加強火力的特殊武器，這些武器就放置在路上，或是用傳送裝置飛臨於上空，只要用槍去射擊就可以取得，包括散彈槍、雷射槍、火焰槍以及連發機關槍。

面對的挑戰正是Red Falcon，第一個任務摧毀叢林基地，層層防衛都是致命的艱阻險厄，你能遏阻Red Falcon的野心嗎？

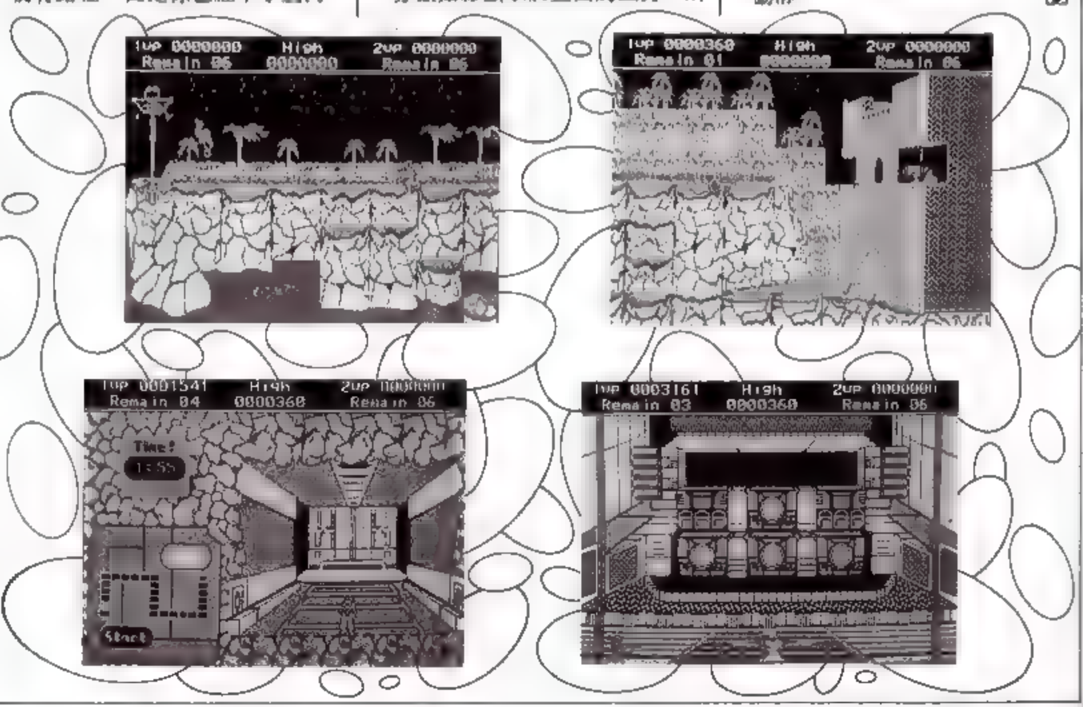
◐得分

分數始終顯示於畫面的上方，所剩餘的人數顯示在左方。IBM 版本中，所剩餘隻數則依據目前關數而定。（第一關兩隻，第二關四隻……）

當順利通過任何一個基地時，就可以再加一台，但是時間結束，還未通過就相對減少一台，因此請注意時間。

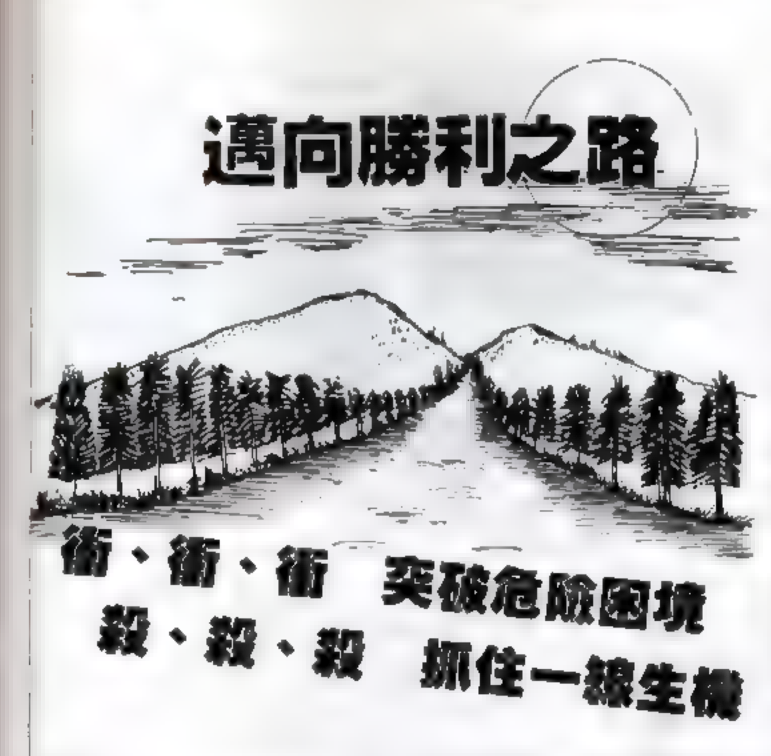
◐必勝要訣

- 注意武器，任何一種增強威力的武器都是必備而且不可或缺，切記取得。
- 不要放過任何一個敵人。
- 冷靜的態度方爲成功致勝之道。
- 眼觀四方、耳聽八方，注意一切動靜。



/ 周信璁

邁向勝利之路



衝、衝、衝 突破危險困境
殺、殺、殺 抓住一線生機

- 1000 ——加 1000 分。

◐分數

- 侏儒（Midget）—— 100 分。
- 龍蝦（Lobster）—— 100 分。
- 巨人（Troll）—— 200 分。
- 蝙蝠女（Bat Lady）—— 100 分。
- 超級惡魔（Super Demon）—— 5000 分。
- 過關—— 5000 分。

◐前言

正當 Ikari 英雄凱旋而歸、狂歡之際，那些強悍蠻橫的敵人竟死灰復燃，再度崛起！由巨大可怕的首領 Stonehead（石頭？），率領怪物正欲大舉侵略世界！現在你必須通過該處蠻荒山野，不斷遭遇成群凶殘小鬼、石頭巨人以及巨蟒大蛇途中攔截、攻擊。這是一條通往「勝利之路」，也是生死存亡的不歸路！

◐如何進行遊戲

- 主要武器共有三種：火焰噴射器、手槍和手榴彈。注意子彈和手榴彈的數目，以免出現「青黃不接」的窘況。
- 炸開岩石或巢穴，即可發現大批彈藥。
- 千萬小心超級惡魔！狠角色，極難對付！
- 每被擊中一次，就會喪失一次生命。總共只有五次存活機會，保重自己吧！

◐裝備

- 手榴彈——能增加四十顆手榴彈的供應量。
- 手槍——能增加四十顆子彈，並切換所用的武器為手槍。
- 火焰噴射器——將武器切換為火焰噴射器。
- 防具——可以在某特定時間內所向無敵。

◐系統需求

IBM PC/XT/AT或相容機種，其配備如下：

1. 256K RAM或512K TANDY 1000。
2. 一台 5.25 吋或 3.5 吋磁碟機。
3. CGA、EGA或是Hercules，而 TANDY 1000 需要在圖型模式下。
4. 螢幕（RGB或單色皆可）。
5. 搖桿（非必備，若有更佳）。

◐啓動遊戲

直接將遊戲磁片放入磁碟機後開機即可。

◐遊戲操作

- 鍵盤控制

遊戲說明篇

[Pgup]：向右上方移動。

[Pgdn]：向右下方移動。

[Home]：向左上方移動。

[End]：向左下方移動。

[↑]：向上方移動。

[↓]：向下方移動。

[→]：向右移動。

[←]：向左移動。

[Z]：射擊鍵，或坦克內砲擊鍵。

[X]：投擲手榴彈，或進入／離開坦克。

[■]：第二盒子彈射擊鈕。

[Spacebar]：停止移動。

●其它控制鍵

[M]：切換音樂開／關。

[S]：切換聲音開／關。

[Q]：結束遊戲。

[ESC]：暫時停止遊戲。

[上接91頁]

狀態之下，所有的反應都是很直接而不經思考的，一個字從畫面上跑過去了，你也就必須忘記它，沒有時間也不容許你再去思索，因爲你仍需全神貫注應付下一個字的出現。

在這種情況之下，對於一些比較複雜的字可能幾次下來，不會解的還是不會解；而在第五關，題目永遠停留於畫面上，就可以一試再試，對於複雜字的學習有極大的幫助。同時經前面四關的緊張氣氛後，偶而輕輕鬆鬆玩一下「火力攻擊」，對精神上有很好的緩衝作用。

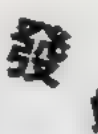
但是在一段時間後，唯有「火力攻擊」才是自己最大的挑戰。以我自己而言，若一分鐘十餘個字的階段停了幾天，當時一直向每分鐘二十字挑戰，此時前面幾關反倒都成了熱身運動，集中精神在最後「火力攻擊」之上，終於突破了二十大關。接著便是五關綜合交互練習，不知不覺，目前已經突破了一分鐘三十個字了，前後不到一個月的時間，對於我們這些非專業中文輸入人員來說，一分鐘三十個字，應付日常文件已是綽綽有餘了。

目前「梵星」已成了我工作煩躁之餘休閒的良伴了！而我也感覺遊戲中，自己的中文輸入速度仍在進步。我常想若所有的學習過程都能有類似「梵星倉頡輸入學習指南」這樣的工具，有很多事情不致發生好像學過，而實際上卻不懂的尷尬情況了。

/周信璁

遊戲說明篇

高空鎖定



發射擊毀！

「轟」！一聲震天巨響，竄起大股濃厚黑煙，夾雜熊熊火焰，墜下海面……

◐前言

任務：駕駛一架戰鬥機，在不同的回合內，摧毀所有敵人。這個遊戲共有二十回合，每一回合遭遇不同的襲擊方式；有些敵機會發射飛彈攻擊，其中紅色飛彈呈直線攻擊，藍色則爲熱導向飛彈，追踪飛行軌跡擊毀目標。每命中一次，即損失一架戰機，當所有飛機全部陣亡時，遊戲會出現選擇，結束這場戰爭？亦或是從頭開始，繼續進行。

◐進行遊戲

戰鬥機上共有二項武器：一爲機槍，一爲追踪飛彈；機槍攻擊係以螢幕中游標移動爲準，也可以鎖定某些目標，鎖定目標時會發出一響聲，而且目標變成藍色，就可以發射追踪飛彈予以摧毀。

這架戰鬥機可以盤旋、停滯於空中，從容餘裕摧毀目標，並且閃避敵方發射的飛彈。當然如引擎過熱，則只能短時間停滯。

◐遊戲提示

- 達到特定分數後，可增加一架飛機。
- 每回合結束，飛返航道時，可根據個人表現，榮膺加分。
- 某些回合有多向航道，不同回合

即進入不同航道，達到特定分數後，會另外出現新的回合。

◐系統需求

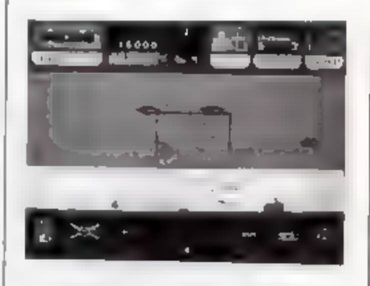
以 IBM PC/XT/AT 或相容機種，其配備如下：

1. 512K RAM以上。
2. 一台 5.25 吋或 3.5 吋的磁碟機。
3. CGA、EGA或Hercules卡。
4. 螢幕（RGB或是單色皆可）。
5. 搖桿（非必備，若有更佳）。

◐遊戲開始

- 使用CGA或EGA螢幕

1. 開啓開關。



2. 磁片放入磁碟機A中，直接啓動。
3. 程式會詢問使用CGA或EGA 螢幕，按Ⓒ或Ⓔ即可。
4. 接著詢問是自動執行示範畫面，或進行遊戲。如果想先看看示範，請按Ⓐ鍵，如果進行遊戲則按任何鍵。
5. 標題畫面出現後，再問所使用的電腦是那一型
   0：標準型PC（4.77MHZ）
   1：Turbo PC（8MHZ或更快）

2：PC AT（286或386）

電腦越好，所表現的型態感覺越順暢。

6.關於Turbo PC的使用：如果有Turbo PC，因為「高空鎖定」無法設定為Turbo的型態，以下說明如何以Turbo執行遊戲：

①先在主機板上找到開關，直接切換到Turob的狀態。（請詳細閱讀主機板上的切換方式，或是請教電腦公司）。

②或是進行遊戲之前，按下[Ctrl]－[Alt]－⊠或[Ctrl]－[Alt]－⊞，切換到Turbo後再進入遊戲。

7.再下來是選擇使用搖桿或是鍵盤。

8.如果使用搖桿，請依照遊戲指示移動搖桿，再按下射擊鈕即可。

9.如果選擇EGA顯示器，請在磁碟A放入EGA DATA DISK。

●使用單色顯示器

1.請先使用DOS開機，當A＞提示游標時，放入啟動磁片到磁碟機A，輸入Autoexec再按[ENTER]即可。

2.程式會詢問使用CGA或EGA螢幕，此時請按[C]鍵。

3.接下來請參考「使用CGA或EGA螢幕」的第4項，以後皆同。

◐搖桿控制

●戰鬥機動作的方向，以及射擊瞄準的游標，均以搖桿操縱。

●按鈕1為射擊鈕。

●按鈕2為發射追蹤飛彈鈕。

◐鍵盤控制

[5]：使射擊的瞄準游標，立刻回到螢幕中央。

[Ctrl]：雙倍速移動游標。

[Shitt]：按下此鍵則停滯於高空迴旋，放開則為前進、戰鬥。

[Q]：遊戲結束。

[P]：暫停遊戲進行。

[S]：聲音切換開關。

[F]：發射追蹤飛彈。

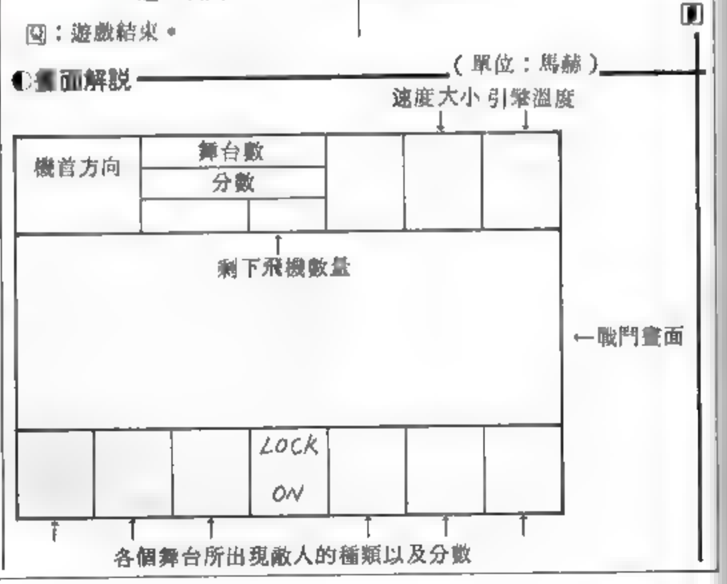
[Spacebar]：射擊。

※在每一回合或遊戲結束時，請遵照遊戲指示。

◐後語

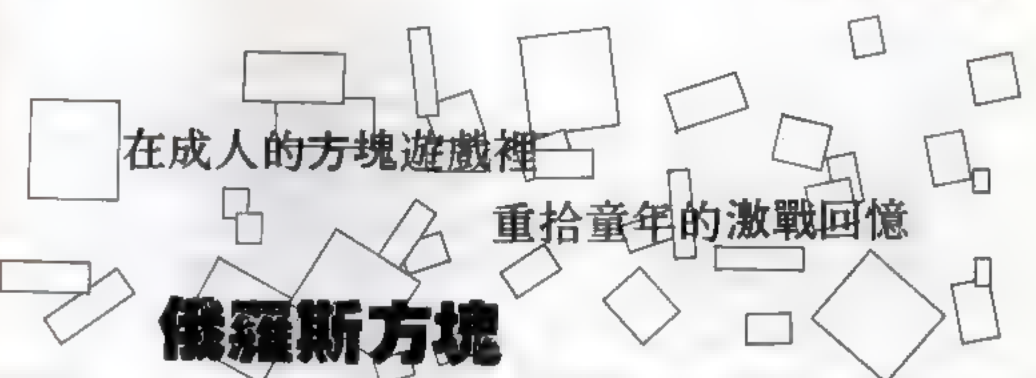
發現敵機！……進入射界……鎖定目標……發射，「轟」！一聲漩天巨響，竄起大股濃厚黑煙，夾雜熊熊火光烈焰，墜下海面。這是個緊張刺激的戰鬥遊戲，經歷二十回合生死危機，機槍戰鬥外，更須小心敵機飛彈，防不勝防！除了空戰場面，還可以選擇陸地、海上攻擊目標，戰鬥機可停滯於九霄雲空，閃避敵機飛彈襲擊，伺機出擊！這真是個特殊三D戰鬥模擬遊戲，千萬不可錯過！

◐畫面解說



/張永清

遊戲說明篇



俄羅斯方塊

◐遊戲簡介

相信很多人都玩過智慧盤、三國演義等方塊遊戲吧？在小小的數十方格內，有著無窮的變化，令人百玩不厭，為這好奇的童年增添無盡的色彩。

如今，我們可以在個人電腦上找到另外一個童年，只要打開電源，就可讓「俄羅斯方塊」散發它無窮的魔力，引領我們童稚的心進入幻想中的神奇王國！

「俄羅斯方塊」（Tetris）是由一位俄國人所發明的。顧名思義，俄羅斯方塊是一種方塊遊戲，在畫面中央有一個寬十格長廿格的「陷阱」，陷阱的上方則會一個接一個掉下七種由四個小方格所組成的方塊，而你的任務則是儘可能將這些方塊堆在陷阱的下方；每當某一列填滿後（即橫向十個方格都填滿），則那一列會消掉，上方的方格則向下落，如此繼續進行直到方塊的高度超出陷阱為止。你在陷阱內所置放的方塊越多，則分數越高。

每當固定列數（通常是十列）的方塊消掉後，這遊戲會進行到下一階段，而方塊下落的速度也會變快。遊戲中共有十個階段的挑戰，持續考驗你對此遊戲的熟練程度。

或許乍看之下，這個遊戲似乎沒有什麼獨到之處，但是當你開始玩之後，你會發現無論是你的反應、策略及運氣都將受到最大的挑戰，越是手忙腳亂，越發覺它的好玩。每次玩「俄羅斯方塊」你就會接受一場完全不同的考驗，不久之後，你將發現本遊戲是非常刺激、有趣，並且絕對會讓人沈迷於其中!

◐系統需求

「俄羅斯方塊」目前已有PC Macintosh及Apple IIGS 等版本。

• PC版：

(1)至少需要 256 K的記憶體。

(2)單色或彩色顯示器。

(3)DOS 2.0以上版本。

(4)搖桿（可有可無）。

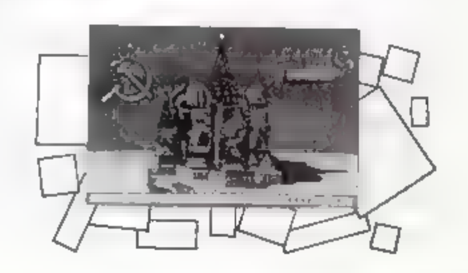
• MAC及IIGS：只要記憶體有 512 K即可。

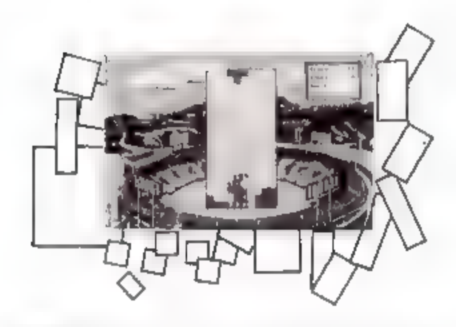
◐啟動遊戲

• PC版：

先用DOS磁片開機，然後將俄羅斯方塊的磁片放入。因為PC的螢幕配備器有很多種，所以在啟動程式時就必須預先指定。

(1)若用的是CGA螢幕，則輸入"CTETRIS"再按 ENTER 鍵。





(2)若是用 Hercules(單色) 螢幕，則輸入 "CTETRIS H" 再按 ENTER 鍵。

(3)若是用 EGA 螢幕則輸入 "ETETRIS" 再按 ENTER 鍵。之後，電腦會問你要不要使用搖桿，按 Y (Yes) 或(No) 回答，再按 ENTER 即可，然後就會進入標題畫面。

● Mac 及 IGS 版：只要直接執行 TETRIS 程式即可。

除了以上的主程式之外，在 PC 版及MAC版內還有其他的程式，可以讓你在使用其它套裝軟體的同時玩「俄羅斯方塊」。

● PC 版：

在磁片上有一個叫做 RTETRIS.COM的程式，即是「俄羅斯方塊」的常駐版程式。在啟動該程式時，除了要指定是那一種的螢幕之外，還得要指定你所要的背景畫面的號碼，由 0～9 任選其一：

(1)你若使用 CGA (彩色) 螢幕，則輸入RTETRIS n 再按 ENTER 其中 n 代表由 0～9 的任一數字。

(2)你若使用 Hercules (單色)螢幕，則輸入 RTETRIS Hn 再按 ENTER 。

(3)你若是用 EGA 的螢幕，則輸入 RTETRIS Em n 再按 ENTER ，其中的m則是隨你的喜好可以是由 0～2 或是空白，但數字越大所耗的記憶體也越多。

常駐版的「俄羅斯方塊」在啟動後並不會直接進入遊戲，它只會問你要不要使用搖桿，然後就回到 DOS 底下。而一旦你在執行程式的期間想玩「俄羅斯方塊」時，只要同時按下 Ctrl 、 Shift 和T三個鍵，即可進入遊戲的選擇畫面；若不想玩時，你可以按 ESC 鍵離開遊戲，繼續你的工作 (當然，如果老板來了可得趕快按 ESC 才行)。如果想將常駐程式從記憶體清除，則只要輸入 TETRIS R就可以了。

● Mac 版：

在磁片上有一個俄羅斯方塊的桌上附件 (Desk Accessory) 版，只要利用 Font / DA Mover 之類的程式將這個 DA 程式移到 System 之內，就可以在執行其他程式之中玩「俄羅斯方塊」了，只是背景畫面不再改變，而且也沒有音效。

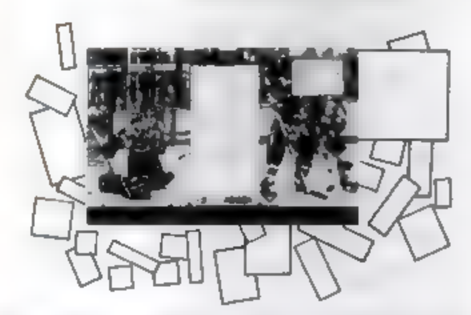
◐選擇遊戲

遊戲啟動後，會出現標題畫面，畫面下方會介紹本遊戲的發明者及最初的程式設計者等資料。按鍵進入下一個畫面，則是程式設計者的介紹，再按鍵即進入選擇畫面。

在選擇畫面有幾項功能，可以用方向鍵及 ENTER 設定 (以下的功能選擇，MAC及IGS 可用滑鼠操作)：

(一)等級 (Level)：

等級越高，則方塊下落的速度越快，共有 0～9



級讓你選擇，程式的預設等級是 5 。初學者可先由第 0 級開始，先適應一下遊戲的控制，等熟練之後再向更高的等級挑戰。

(二)高度（ Leight ）：

在一般情形下，每個人是從一個空的陷阱開始進行遊戲（即高度設定為 0 ），但若想接受另外一種更高難度的挑戰，你可以在選擇畫面時設定其他的高度。例如選擇 7 ，則在遊戲開始的時候，你將會在陷阱底部看到七層隨機分佈的方塊，每一層都有四個小方塊，故其填滿率是 40 ％，剩下來的部分就得靠你去填補。在這種情形下，運氣就很重要，，因為有些好的分佈可以使你輕易地將每一層消掉，而在某些情形下你只有任「高樓大廈」層層昇起而束手無策了！

高度選擇共有 0、4、7、10、13 等五種，而每次的方塊分佈都不一樣，如果你想再挑戰一次剛才的高度及相同的方塊分佈的方式，則你可以選擇“《”來達到目的。不但如此，甚至連方塊掉落的順序都相同，這樣，你就可以嘗試更好的組合方式，或是和其他的人在相同的條件下互相挑戰了。

如果有一天，你弟弟的同學到家裡來玩你的「俄羅斯方塊」，之後你卻發覺再也進不了排行前十名，這可真是顏面盡失，欲哭無淚啊！這時候，為了滿足自己的一點虛榮心，你可以在選擇畫面時按[illegible]鍵，程式會問你要不要將前十名的排名清除，這時按下[illegible]，則你又可以有機會「榮登」榜首了。

另外，在MAC及IIGS版本上，還選擇高手級（ Advanced Mode ）及多人挑戰（ Tournament Play ）的模式。在高手級的模式下，每個方塊掉落的速度都加倍，這個選可以讓那些喜歡額外刺激的人刺激……而死！而多人挑戰的模式，可以讓至多四個人參加挑戰，在相同的方塊分佈及出現順序下，考驗出每個人的實力。當然，成績夠好的人還可以在排行榜上簽名。

設定之後，即可以按 ENTER 進入遊戲。

◐操作方式

在 PC 版下，你可以用鍵盤或搖桿操作遊戲。

● 鍵盤：你可以使用二種鍵盤組合方式來控制方塊的運動。

數字鍵方向鍵	字母鍵	其他空白鍵	所代表的動作
2	,	空白鍵	
	J		使方塊向左移動一格
	L		使方塊向右移動一格
8			

數字鍵方向鍵	字母鍵	其他空白鍵	所代表的動作
2	,	空白鍵	使方塊迅速掉落
4	J		使方塊向左移動一格
6	L		使方塊向右移動一格
8	I		加快速度(即到下一階級)
5	K	ENTER鍵	使方塊旋轉 90°

在遊戲進行中，你利用左、右移動鍵控制方塊的移動；利用旋轉鍵將方塊旋轉至你所要的方位，並利用向下掉落鍵使方塊迅速下落，而方塊越快落下

，你所得到的分數也越高。

● 搖桿：搖桿的上、下、左、右各方向所代表的意義和鍵盤相同，而利用按鈕來控制方塊的旋轉。

至於MAC及ⅡGS版的操作方法，除了不能用搖桿外，其他都和PC版類似，在此不再重複。

● 輔助功能鍵：

此遊戲提供了一些輔助功能，用以顯示遊戲中的一些狀況：

F1（Help）——在畫面的左下角顯示一個控制鍵的視窗。

F2（Statistic）——在畫面的右下角列出各種方塊次數的出現。

F3（Level）——在畫面右上角顯示目前的等級。

F4（Descriptions）——畫面下方出現一行字，來描述目前的背景畫面。這些背景畫面都是描寫俄國的，如皇宮、列寧運動場等。

ESC——「老板來了」功能，這會在畫面上顯示一個電子試算表，讓老板以爲你是正在工作，再按一次 ESC 就可繼續剛才的遊戲（此鍵在常駐的「俄羅斯方塊」則是用來離開遊戲）。

P——將遊戲暫停，再按一次則繼續遊戲。

S——聲音開關。如果你用的是PC，有沒有聲音都無所謂，反之在MAC及ⅡGS上，則有優美的背景音樂，相當動人呢！

Q——中止遊戲。

N（或是數字兼方向鍵的〝1〞）——顯示下一個將出現的方塊。此項功能可以讓你計畫更好的排列方式，但每個方塊會扣去25％的分數。

在MAC及ⅡGS上，上述的功能可由拉下目錄（Menu）來選擇。

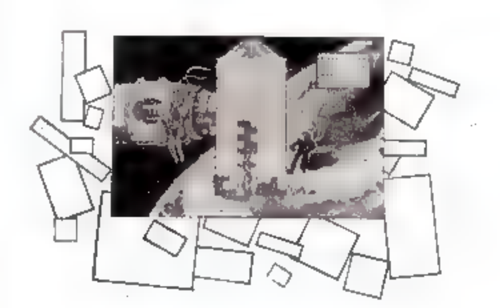
好了，在繼續看下去之前，你可以將電腦的電源打開，放進磁片，啓動遊戲去大幹一場。剛開始你可能會覺得不順，一下子就完蛋了，但我相信你一定會立刻進行下一場，一次又一次，直到「周公召見」爲止。一旦你的成績進入前十名，你就有簽名「永垂青名」的機會。玩「俄羅斯方塊」就像下圍棋一樣，規則簡單而變化無窮，令人百玩不厭，打個賭，說不定你會連覺都忘了睡呢！

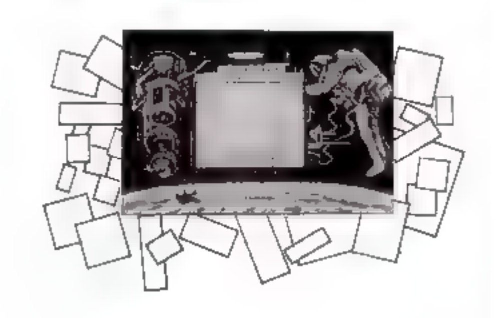
◐遊戲建議

以下各點是筆者玩俄羅斯方塊之後的一些心得，提供給各位新手作參考：

(1)不同的電腦之間是無法比較分數的，因爲遊戲會因爲各家電腦速度的不同而有難易的差別。例如，能在10MHz的AT上打個上萬分就已經是超人了，但在4.77MHz的XT上，不打個二、三萬分簡直就不能叫做「正常」。

(2)在速度不快，還能應付的時候，最好不要用NE-





XT（即預先知道下一個將出現的方塊是那一個）的功能，以免得分降低，但是一旦速度太快時也不要逞強不用，不然會「死得很難看」。

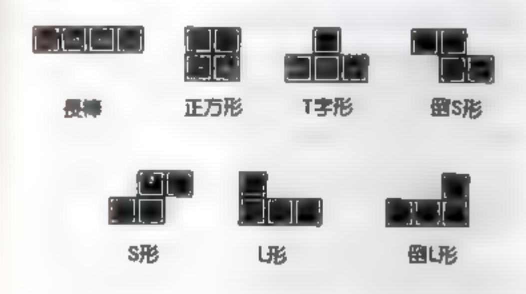
(3)玩此遊戲，要能體會到運氣的重要，即使是高手還是有可能三、四千分就完蛋。多玩幾次，總有一次會成績特別的好。

(4)若是能力許可，儘可能從較高的等級開始遊戲，如此得分才會比較高。例如，第一級的每個方塊大約可得廿分，但到第五級時，每個方塊就可得到近卅分，好賺得多了。

(5)乍看之下，好像每個方塊的旋轉方式都是逆時針旋轉90度，其實不然。每個方塊都有自己的運動方式，只要巧妙運用，再配合方塊會滑動的性質，你就可以把方塊堆在某些看似不可能的地方，這在預先設置好高度的狀況下特別有用。例如，長棒是以右方第二個方格為支點，作逆、順時針90度的擺動（看起來似乎是做360度旋轉，但事實上並沒有）。

若明瞭了各種方塊的運動方式，就可以解釋一些奇怪的現象了。例如，垂直狀態的長棒在距離陷阱左方的牆尚有一格時，無法轉成橫的，但在右方就可以，這是因為旋轉點的緣故。知道這種情形之後，你不會再破口大罵程式設計錯誤了吧！

(6)遊戲中總共有以下七種方塊（名字是為了說明而隨意取的）：

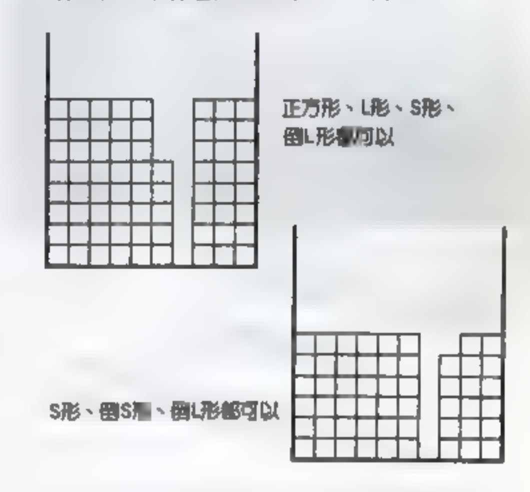


長棒是七種方塊中最好用的，而T字形的也不錯，須善加利用，考慮未來可能出現的方塊而將之安置在適當的位置。

(7)無論如何，儘可能不要造成深度三格以上的深洞，因為那時是麻煩的根源。

(8)當有長棒出現時，應優先考慮填補深洞，千萬不要為了先消去一、二行而造成更多的深洞。

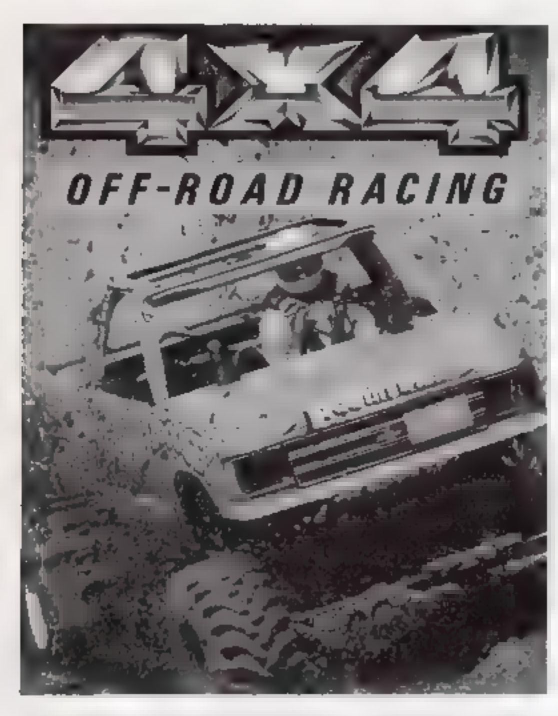
(9)有時因為不小心或是「擇善固執」而造成了深洞，長棒又久候不至，此時就必須注意到，有些其他的方塊，如正方形或S形等，既能消去一、二行，而又不會擋住深洞的入口，例如：



當然，這種情形在乍見之下並不容易想到，所以就得靠經驗了。

(10)此遊戲最困難的地方，就在於若出現了一個沒適當位置的方塊時，應選擇那一個位置填放，使得損失減少到最小。這種情形在遊戲中經常出現，而這時候最能考驗一個人真正的實力。

以上所述，只不過是個人的淺見，而遊戲是不能夠完全靠理論的，只有不斷的練習，才能期待有好的成績出現，來，啟動你的電腦，讓你的手、腦接受「俄羅斯方塊」的挑戰吧！ ■



橫衝直撞＋世界名車＋瘋狂大賽＝越野賽車

◐前言

越野大賽是一項瘋狂、刺■的賽車，不同於以前的賽車遊戲。除了要跑的快，還要小心保護座車避免損毀。但是你所面臨的不是平坦寬濶的通暢大道，而是原野上佈滿障礙的泥濘小徑，挑戰更高難度！無論是否曾經歷「超級跑車」(Test Drive)的考驗，都應■接受越野大賽的磨練，以爭得賽車之王的封號。

◐基本配備

(1) IBM PC AT/XT或相容機型電腦一台。

(2)磁碟機一台。

(3)顯示器一台(單色、CGA、EGA均可)。

(4)搖桿一支，非必備。

(5)本■■磁片。

◐載入硬碟

本遊戲可以載入硬碟中，以便節省遊戲執行的速度。首先請將遊戲磁片放入A磁碟機中，鍵入Install C:，則程式自動會在硬碟上造出一個名稱4×4的目錄檔，並將所有的檔案拷貝至目錄檔中。但是由於保護的關係，使用硬碟時，遊戲磁片仍需放在A磁碟■中。

◐進入遊戲

(1)使用MS－DOS系統磁片開機。

(2)待A＞出現後，取出DOS磁片，放入遊戲磁片。

(3)鍵入4×4 [Enter] 即可進入遊戲。

(4)進入遊戲後，首先要先選擇顯示器的型式。

CGA(四色顯示器)

EGA(十六色顯示器)

Hercules(單色顯示器)

Tandy 1000

請依照所擁有的顯示器，作正確選擇。

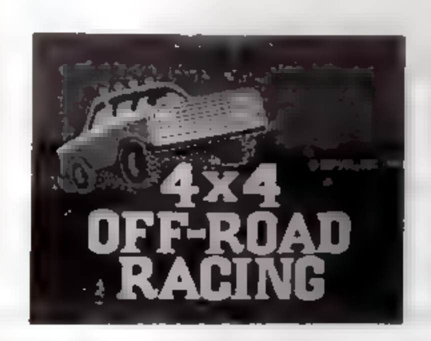
再來必須決定如何操作遊戲，螢幕上會詢問是否使用搖桿，如果回答Yes，開機之前請先將搖桿接好，若是回答No，即以鍵盤來進行。

◐選擇路線事宜

遊戲載入後，請按下任何鍵；進行路線、等級的選擇，使用左右方向鍵來切換，再以上下方向鍵選擇，一旦決定之後，請按下[0](數字)。

• 選擇路線：

總共有■條不同的路線，每一■路線的地形挑戰



各自不同，可以根據自己的喜好選擇。

(1) Baja ——

綿延 1000 哩的碎石、□骨以及擋路的淺河都是重重的挑戰，衝過一切困滯障礙始不負賽車之王的美譽。

(2) Death Valley ——

死亡之路，酷熱的空氣、火燙的路面，遍野屍骸獸骨，稍一不慎，車子會因缺水而爆炸，千萬小心！

(3) Georgia ——

如果喜歡在爛泥濘路開車，這條路線是最好的選擇，但在泥濘不堪的路面，會使控御車輛的能力大大減低。

(4) Michigan ——

雪、冰、爛泥以及眾多的風雪，這是一條很險惡的路線。必須確定使用適切的輪胎，並且謹慎應付這一切。

● 選擇等級：

根據自己的能力選擇等級，不同的等級有不同的挑戰，等級越高，遭遇的難度也越高。等級共分為以下四級：

(1) Beginner ——

適於初學者，只能稱為練習生的等級。此路線障礙最少，因此車子無需裝配。但是對一個初次進入本遊戲的人，這一個等級仍然相當困難。

(2) Amateur ——

如果已經厭倦初學者的練習，本級將給予較大的挑戰。

(3) Semi-Pro ——

這是真實的越野賽程，已有足夠的練習後，可以開始進入真正的賽程。

(4) Professional ——

這是別無他選可選時不得已的選擇；若沒有足夠把握，還是不要冒險吧！

● 選擇車種：

決定等級路線後，選擇一輛順手的車輛吧！遊戲有四種車輛供君取捨，依據所決定的路線挑出一種最合適的車輛。

(1) The Stormtrooper, from Cox Motors ——

這是最便宜的車種，由於大量生產，售價較低，利用省剩的餘款可以添購許多裝備。但是我可以告訴你，這車實在太爛了！

(2) Tarantula, made by Venerable Motors ——

最普遍的越野用車，比起前一種已經好了許多，但是這輛車沒什麼個性，沒有最適合的路線，也沒有不適合的路線，售價適中，對於一般人來說，是較好的選擇。

(3) The Highlander, by Tartan Lorrie ——

英國製造，適用於一般越野賽程中都可以大展所長，不但適合大部份路線，而且在碎石路上更能發揮。

(4) The Katana, from Oyama Motors Corp ——

日本製專用越野車，結構、性能都是所有車輛中最好的，但是售價也相對較高，使一些中級的賽車手因必須添附其他裝備，而難以負荷其高價。越野

性能最強、登山涉水，任何路況無所不能，是眞正賽車之王的王者之車。

• 性能數值：

每一輛車都有一些數據，標示車子的性能，可以根據這些數值選定座車。

(1)動力（ Power ）——

決定車輛的動力（也就是俗稱的馬力）。動力數值越大，車速越快，是爲可能考慮的第一要件。

(2)重量（ Weight ）——

整輛車的重量，影響車速，車輛較輕則速度快，而車輛較重不但速度慢，也會消耗更多燃料。

(3)耗油量（ Gas Millage ）——

每一公升汽油所能跑的里程數，稱爲耗油量。這個數值越大，表示耗油量越小，若裝備擔負過重會使原來的耗油量增加，而里程數相對減低。

(4)耐力結構（ Endurance ）——

車體結構的耐撞性，數值越高表示愈能承受撞擊，而無須一受損就修護。

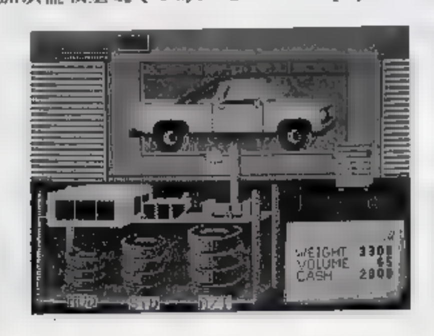
(5)修理時間（ Time of Repair ）——

修理車輛時所須的時間，如果耗費時間太長將影響排名，賽程分秒必爭，這數值越大，修理所耗費的時間也越多。

(6)無頂蓋載重量（ Payload without Cap ）——

表示車子承載重量。

(7)加頂蓋載重量（ Payload with Cap ）——



加裝頂蓋之後能承載的重量。

(8)油箱容量（ Fuel Capacity ）——

這表示油箱內油料容量，容量越大燃料越多，顯示車輛里程數愈遠。

請使用方向鍵選擇車輛，再按下Ⓐ鍵，比賽就開始了。

◐商店

開始一個非 Beginner 級賽程時，你只有一輛車，必須到商店進行裝配，並且購買一些補給品。有兩家商店提供所有的服務，人物移到商店門口，再按下Ⓐ鍵就進入商店。

• The Custom Shop（改造商店）：

這家商店可以改造跑車，無論是換輪胎、車頂加蓋、加裝油箱、保險桿，而且可以自由改裝符合要求。

(1)絞盤（ Winch ）——

裝在車子前方，路況崎嶇不平穩時，可減少所受損壞。

(2)加裝油箱（ Extra Capacity Tank ）——

油料耗盡時，如果加裝了油箱，可繼續行程而無須花時間加油。

(3)車頂加蓋（ Cap ）——

可增加車子載貨量，多帶一些補給品備用。

(4)更換輪胎（ Tires ）——

有標準型（ Standard ）、泥濘路線型（ Mudder ）以及障礙型（ All Terrain ）三種輪胎供選擇，請根據路線取捨。

到商店內欲改裝任何一樣時，只要將游標移到欲改裝項目上，再按下按鈕即可；如果想取消，只要再選一次即可。每一項改裝都會用去相等的金錢，因此金錢費用必須小心使用。離開時請將游標移到 Exit 上，再按下按鈕。

• The Auto Mart（汽車零件商店）

零件店中必須慎用所剩的餘額，買下必需的補給品，這是在越野賽車中唯一的保障。購買時請注意每一項的單價與重量。

(1)水（Water）——

許多時候，水是重要工具，尤其當引擎過熱、冒煙時。

(2)機油（Oil）——

當車有破洞而使機油流失時，除了要將破洞補起來，還須再加入新的機油以繼續賽程。

(3)冷卻機（Coolant）——

當行駛地區過於炎熱，引擎的散熱器又壞了，就必須用冷卻機來代替。

(4)Transmission Fluid——

未知的物品，用途不明。

(5)備用電池（Extra Battery）——

用途不多，重量卻重得驚人。

(6)Spare Parts——

無重大用途。

(7)備胎（Spare Tires）——

最少須準備一個同型的輪胎，防止因爆胎而終止遊戲。

(8)修理機（Mechanic）——

很重！但是修車時可以節省許多時間。

(9)A Six-Part——

用途不明。

(10)燃料（A Gun of Gas）——

多帶些燃料，尤其是長距離賽程。

(11)地圖（Map）——

購買地圖後，可以在遊戲中檢視自己的位置，確定距離還有多遠。

(12)手電筒（Flashlight）——

修車時可以節省時間。

(13)工具（Tools）——

修車所需備。

購買任何東西，只要將游標移到物品上面，再按下按鈕即可，而花費的錢也會自動扣除。若是想知道已經買了什麼，請選擇Menu再用方向鍵上下移動顯示。若要退回某件物品時，選擇Refund，再用方向鍵選出要退回的物品即可。離開商店選Exit

◐開始比賽

人物移到螢幕的最右側，再按下按鈕，比賽即將開始，你可以看到自己正在道路上，還有一個人不斷揮動旗子提示即將出發。

• 鍵盤：

⑧——踩油門加油。

⊟——向左移。

⊟——向右移。

⑦——減低速度。

⑤——踩剎車。

註：在此處所指的⑧鍵，爲鍵盤右側數字區的⑧鍵，也可以用 Insert 鍵代替。

• 搖桿：

上下左右移動搖桿，就和鍵盤的方向鍵一樣，而1號按鈕則爲⑧鍵。

(1)儀錶板：儀錶板標示有許多重要的操縱儀錶，介紹如下。

(2)時間計（Game Time）：表示開賽到目前已耗費的時間。

(3)速度錶（Speedometer）：顯示目前的速度。

(4)轉速計（Tachometer）：表示目前引擎的轉速（RPM）。

(5)各部損壞表（Condition of Engine Parts）：表示各部份的損壞情形：

（i）綠（Green）——輕微損傷。

（ii）藍（Blue）——中程度損壞。

（iii）黃（Yellow）——完全損壞。

◐損壞和修護

當車子某一部份受損時，仍可以繼續行駛，若某些特殊部份已中度以上損壞，比賽必須暫停，待車子修好後再繼續。

修理的畫面上，將以數種方式提示何處損壞；根據損壞的不同，可運用不同的修理方式。

(1)問號（Question Mark）：主要部份破裂，例如車頂。

(2)閃電（Lightening Bolt）：機械方面出問題，例如引擎。

(3)閃爍（The Part is Shown）：表示損壞的部份，閃爍越疾代表毀損越嚴重。

修理時請將游標移到毀損部位，按下按鈕，再選出正確的修理方式，每一次修理都須耗費一些時間。

除了損壞的情況，另可自行決定按下 SpaceBar 進入修理的模式，這時有五項選擇：

(1)機械修理（Tachometer）：盡快修畢。

(2)工具修理（Hammer）：也可以修好，但速度慢。

(3)油罐（Gas Can）：加油。

(4)地圖（Map）：檢視所處位置。

(5)旗子（Flag）：繼續比賽。

◐檢查站

檢查站（Checkpoint）可以說是路線上的補給站，每一條路線上都有兩站，提供修理服務。車子到檢查站時會自動停車，修護任何損壞或加油等完全免費，所以在這裏別忘了加滿油箱。事畢即刻上路，勿須逗留。

◐其他的參賽者

除了自己之外，路線上一大群賽車人潮，盡力拉開差距，遠遠把這些競爭對手拋開，才能不斷超越一路領先到底！

一開始你的排名第十六，不斷加速就可能會追上前一部車，想盡辦法超越，但是對方也不會任由隨意超車，會左右移動來阻擋，所以如何超車就看你啦！

◐結束

有兩種不同的情況結束遊戲，一是賽程中油料用盡或車子損壞，無法繼續比賽；第二種情況則是駛抵終點，依據行程時間以及排名來決定分數，並且記錄於名人榜上。如何，你是屬於那一種呢？ ■

李泱儒

仙樂飄飄處處聞 來自Jam Session的天籟梵音

◐簡介

你曾否見過音響家齊聚一堂，無須一遍遍事先排演就能自然地演奏出美妙的音樂？是否渴望從容坐下，像那些輕柔作曲家悠然自在，讓琴音自指間流瀉？

Jam Session 可以實現你的夢想。

Jam Session如同個人專屬樂團一般，得以在不同的旋律中自由地彈奏出悅耳的音樂。

無須擔心演奏中犯錯，Jam Session 能自動調整音樂曲中變化及音樂細節。雖然 Jam Session有除錯功能，但並不影響個人的創造才華，因為 Jam Session 中的曲子已經預留了許多創作空間，以供盡情發揮，成為這演奏會中的佼佼者了！

Jam Session 也包涵了像樂節(Riff)編輯器及一個小型魔音琴(Synthesizer)的特殊功能，藉由這些可以盡情展露自己的音樂創意；Jam Session 正是樂趣的代名詞，因此待一切準備就緒，就讓我們一起進入 Jam Session 的美妙世界吧！

註：樂節(Riff)在 Jam Session 中是個重要單位，代表一連串重複的樂音。

◐基本配備

一台 Apple Macintosh 至少 512K 記憶體。

◐選用配備

(1)一台外接磁碟機。

(2)音響配備(如：喇叭、擴大器、卡式錄音機)。

(3)若要作曲，請準備一張已格式化的 3.5 吋之磁碟片。

◐啓動程式

Jam Session 包含三張磁片Music 1、Music 2，及Program。開機後放入Program片，即可進入 Jam Session。

註1：若擁有硬碟，可在Desk Top中開一個檔案集，然後將三張磁片中所有檔案都拷貝到硬碟內集中。以後即可在Desk Top，藉著選擇檔案內的圖像，以硬碟啓動。

註2：Jam Session 有防拷保護，倘若由硬碟啓動 Jam Session，Jam Session 會要求放入 Program片作檢查。

當 Jam Session 的標題畫面出現後，如果有外接音響，請先拉下[圖示]選單，選擇Set Volume調節音量，以免演奏時音量太大。現在可以開始即興演奏(Jam)了！在此先示範演奏一首曲子。

標題頁中，拉下File 功能項選擇Open Song，一會兒出現視窗列出各式曲子，請確定視窗下方的 Radio Button 是選擇 Jam Session 而非 Studio Session，然後在視窗內找到"Walkbass"這首曲子，再利用雙敲(Double Click)按兩下滑鼠上的按鈕就會載入此曲，載入之後出現漂亮細緻的背景畫面。

備註：假使只有一台磁碟機，則Open Song…後，視窗中不會列出任何樂曲名稱，沒關係！只要按下視窗中 Eject 使磁片跳出，再放入 Music 1磁片就出現了；選擇曲子後，再按照螢幕指示抽換磁片即可。有時樂曲載入時

①進入Jam Session的音樂殿堂。

②類似電子琴的設備。

，螢幕會顯示出無法找到須使用的樂器，只要Eject出磁片，放入Music 2磁片，然後如同找尋樂曲的方法找尋樂器，再依螢幕指示抽換磁片即可載入樂曲。

載入樂曲後，只要在Jam功能項中選擇Play項，首先聽到一些歡呼聲，之後演奏才會開始；倘若靜默無聲，請注意音量是否調到適當，同時檢查是否每一項配備都連接正確。

如果想停止演奏，只須按下滑鼠的按鈕，則主功能項又會重新出現。一旦音樂開始演奏，鍵盤上的字母鍵及數字鍵也可以隨著音樂一起動作，快點試試看吧！

在〝Walkbass〞這首曲子中，你會發現：

- 鍵盤上排數字鍵，演奏鋼琴單音。
- 由Q字鍵起始一排按鍵，彈奏的是一段鋼琴慢速樂節。
- 由A字鍵起始一排按鍵，彈奏的是一段鋼琴快速樂節。
- 最底排按鍵，彈奏鼓音。

如果想彈奏更有變化，不妨按住 Shift 鍵不放，再按下任一個彈奏鍵，是否發覺彈奏出來的聲音不一樣了呢？

試著分辨每一個鍵所奏出的旋律，記住和 Jam Session 一起演奏時，若彈奏有誤，將使整首曲子的美感破壞無遺。

最好預先瞭解每一鍵所發出的旋律，只要在Option 功能項選擇Keyboard Index 項，就會出現一個視窗，顯示按鍵代表那一種樂器演奏，單音還是樂節，並出現一些特殊按鍵。（註：出現視窗時，按下 Shift 鍵，即可看見當 Shift 與演奏鍵同時按著時，是何種樂器演奏。以下是這些特殊按鍵：

- Option　與演奏鍵一起按下時，奏出的樂節節都會低半音（不過常常不靈）。
- Command　和演奏鍵一起按下時，升高半音。
- Space Bar　演奏樂節時，按下此鍵可使其停止演奏。
- /　樂曲演奏時按下此鍵，可獲得許多掌聲。

還有一點要注意的是，一直按著演奏鍵不放，則演奏的樂節或某個音會一直重複。

瞭解一切情況後，自己趕快動手試試吧！

◐**執行功能**

在Option的功能項中有許多不同的功能選項：

- Show Piano Keyboard
  選擇此項功能，樂曲演奏時螢幕下方會出現一個鋼琴鍵盤，顯示彈奏的是那幾個音，如果要去掉此功能，再選擇Hide Keyboard即可。
- Set Song Length
  可以決定重覆演奏背景音樂的次數；若鍵入為0次，則樂曲會無休止一直演奏下去。
- Set Tempo
  可控制樂曲演奏的速度，鍵入的節拍速度必須在10至450之間。

- Atmosphere

控制開始或結束時有無掌聲。

- Sequence Riffs

一般情形，兩個樂節無法同時演奏，但藉此項功能可以同時演奏兩個樂節。

- Sync to Measure

萬一你缺乏節奏感，利用此項功能按下演奏鍵，則樂節會配合每個節拍開始演奏。倘若想除去這個功能，再選擇此項即可。

- Auto Play

這項功能可以讓程式自己以亂數選擇的方式彈奏，也能和Sync to Measure 項一起使用。(註：Auto Play 是在 Jam的功能項下）。

◐錄音功能

- Record

在 Jam的功能項下，可錄下所彈奏的所有樂節，藉由 Play 項重新放出。若要把剛才錄音的成果儲存到磁碟片上，請拉下 File 功能項選擇 Save As …項，然後鍵入檔名，確定檔案的型態選擇 Jam Session，再按下 Save 即可儲存。倘若只有一臺磁碟機，請先 Eject 程式片，插入一片有可用空間的磁片，然後再 Save 即可。

也可以再利用 Record 功能，錄入更多的樂節(因爲錄下的樂節若未用 Erase 洗掉，Record 放音時仍可放出）。不過若同時彈奏兩個樂節，通常只有一個樂節能錄下來。

- Erase

也在 Jam功能項下，洗掉所錄進去樂節，但是不影響已儲存在磁片上的資料。

- Make a Record

在 Option 功能項下，能將所錄下樂節以自我彈奏的格式儲存下來，以 Jam Player 再度彈奏。

註 1：Jam Session 是個有版權、有防拷保護的程式，不可隨意拷貝，但是 Jam Player 程式可以自由拷貝（只要不隨意修改）。

註 2：在 Jam Player 中演奏一首曲子，先從 File 功能項選擇 Open 載入樂曲，再從 Playback 功能項中選擇 Play 即可。

◐編輯樂節的功能

如果懂得樂譜，想表現個人特色，Jam Session 有一個內建的樂譜編輯器可編輯曲子中的樂節（欲修改某個樂節，必先從 Jam 功能項中選擇 Play，然後與平時一樣演奏，不過至少要按下一個演奏鍵，才會停止）。只要在 Edit 功能項中選擇 Edit Riff，一個音樂五線譜就出現了，上面列出演奏的最後一個樂節。

編輯視窗左下角有指標工具箱，運用定位其中的四個工具可完成樂節編輯，選擇圖像就可使用。這四個工具分別是音符指標（Cursor）、休止符指標、音程變化指標及橡皮擦，功用與圖像如下面所列：

3.陽光鄉村樂跳支舞！

④瘋狂的搖滾演唱會。

音符指標，可以在樂譜中放置或插入一個音符。選定音符指標，在樂譜中選取所要的音高及位置，按一下滑鼠的按鈕，將有一個八分音符出現在剛才所指的地方。若想放置一個其他的音符（例如四分音符、二分音符等等），置入音符時選好位置，按著滑鼠的按鈕不放，將滑鼠往右拉則能增加那音符的長度，反之往左則縮短。

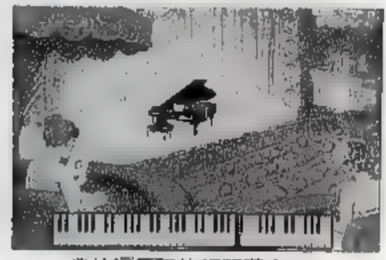
改變音符的音高，只要如上述方法按住滑鼠的按鈕，將滑鼠往上移就能增加音符的音高，反之往左移則降低。

註：以上這些功能只適用於編輯中的音符。

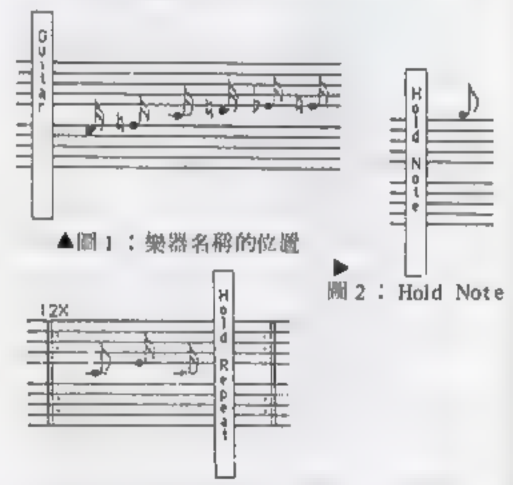
休止符指標，這項功能可在樂譜中放置休止符。使用的方法與音符指標類似。

音程變化指標，功能與音符指標、休止符指標很類似，但是可編輯所有已編輯的音符。選定後，於五線譜中此音符的上下用滑鼠指出所要的音高，然後按一下按鈕，音高就改變了，也可以半音慢慢升高、降低來改變。用滑鼠選擇欲改變的音符，然後按著按鈕不放作上下移動。此外，還可以改變音符或休止符的長度，選好該音符，按著滑鼠按鈕不放，再將滑鼠左右移動即可增長或縮短音符。

橡皮擦，消除樂譜上的音符或是休止符。

另外，編輯視窗的左上方有一個 Play 項，選擇之後可以聽聽已編輯的樂節。

⑤仙境幽魂的鋼琴獨奏。

演奏的樂器名稱顯示在樂節中，音符前一個長方形，可是單僅指標工具箱不能改變演奏樂器。

有些五線譜上的方框內，並不是樂器名稱，而是〝Hold Note〞或是〝Hold Repeat〞，這是樂節中的特殊功能。若一個樂節包含了〝Hold Note〞這功能，平常演奏時按著演奏鍵不放，樂節會立即演奏〝Hold Note〞右方那些音符；包含 Hold Repeat 功能，按住演奏鍵，則重覆演奏〝Hold Repeat〞左方那些重覆記號的音符。

▲圖 1：樂器名稱的位置

▶圖 2：Hold Note

▲圖 3：Hold Repeat

有些樂節的音符上方有一個 3 字，表示這音符為三連音，三連音也可用前述的方法編輯。

編輯完成一個樂節後，只要在編輯視窗下按下樂節演奏鍵，則該樂節各個音符將列出在編輯視窗上。

因為 Jam Session 的樂曲都是用特殊的方法編輯而成，所以大部分的演奏鍵都分配到幾個不同的樂節。當樂曲演奏時按下一個演奏鍵，所演奏出的樂節須視樂曲為何而定；因此編輯不同樂曲的樂節，應先演奏該首曲子，然後再選擇樂節編輯器，找到演奏鍵所代表的樂節。

編輯樂節完成後，從 File 功能項中選擇 Close

即可跳出編輯器。

日後若想演奏自己所編輯的樂曲，請從File選單中選擇Save As…項，把所編輯的樂器和樂曲資料一起存入磁片，注意儲存時，視窗下方的檔案型態選擇Jam Session。

對修改過的小節不滿意，可從File功能項中選擇Revert項，即可恢復原本的狀態，不過所有樂器也都會復原。

假如想作更大的改變，先從File選單中選擇Change Instrument…改換演奏樂器，視窗中出現兩張樂器清單，左邊列出演奏此樂曲的所有樂器，右邊則是在此樂器磁片（Instrument Disk）上可使用的樂器。

欲改換一種樂器，先從左方中選擇欲改換的樂器，再從右方選出替代者，按下視窗中的Change To項即可。

完成之後按下Done可跳回主程式，若還滿意新的樂器演奏方式，選擇File功能項中的Save As…儲存新的資料不滿意的話，選擇File項中的Revert即可恢復原狀。

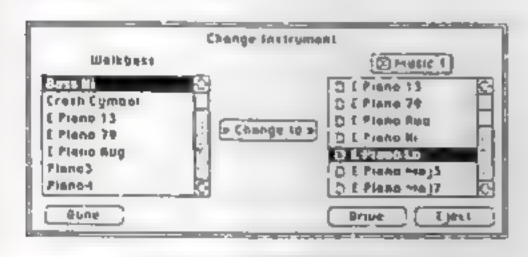


圖4：改變演奏的樂器

◐魔音琴(Synthesizer)功能

(1)簡介：

Jam Session的魔音琴是一個小型電子琴模擬器，不僅能彈奏單音曲調，還可以其多樣化樂器、節奏及特殊效果豐富演奏內容。

(2)使用方法：

先從File項中選擇Play Synthesizer進入程式，魔音琴出現後，就可以用Macintosh上的鍵盤來彈奏了；每個按鍵代表的音都不一定，各按鍵所代表的音排列如下：

(3)電源開關：

POWER

位於魔音琴的左上方，進入此程式後，此開關是在ON的狀態下；關掉電源，螢幕上方即列出功能項（Menu）。

(4)選擇樂器：

藉著選擇樂器的數字鈕，可輕易更換演奏樂器，樂器名稱則標示於魔音琴中央的顯示幕上。

(5)選擇節奏：

選擇任一種節奏，只須移向“Pattern”字下的節奏按下按鈕即可；若要關掉此節奏，只須再選一次。

(6)調整速度：

利用滑鼠拉著速度開關往右即快，往左即慢。

TEMPO

(7)特殊音效：

按下任一個音效鈕啟動特殊音效，再用鍵盤演奏，就會知道這些音效好在那裡；若要改變音效，直接按下其他音效鈕，再按下同一個音效鈕則可關掉音效。

魔音琴同時可有六種節奏、五種音效，及二十一種樂器，藉由File功能項中選擇Load Panel可載入更多其他的節奏、音效、樂器。

(8)錄音：

魔音琴的上方有三個按鍵，如上圖所示。按下Record在魔音琴上彈奏，可以將彈奏的曲調錄下來，按下STOP就停止錄音，如果想驗收彈奏成果，按下Playback便可分曉。將彈奏的曲調儲存到磁片上，只須從File功能項中選擇Save Synth Song，如果要改換曲名才選擇Save As…即可存入。

(9)離開魔音琴：

在File功能項中選擇Play Jam Session即可回到Jam Session程式。

◐與Studio Session的共通性

(1)簡介

Studio Session是Jam Session作者群另一個音樂程式，兼具了製作和檢查Jam Session樂曲的功能，下列介紹是假設已有Studio Session的情況。

(2)經由Jam Session演奏：

倘若Studio Session中的樂曲是由下列方式製作，就可在Jam Session演奏。

- 伴奏——伴奏並不影響Jam Session中樂節演奏，這些伴奏必須編輯在一至四聲道上，用一般編寫Studio Session曲子的方式與樂器編寫即可。
- 樂節——樂節必須編寫在第五和第六聲道。第五聲道中的樂曲，每一小節分配爲一個樂節，如〝1〞鍵就是演奏樂曲第五聲道的第一小節，〝2〞鍵就是第二小節；上兩排按鍵配屬第五聲道，若樂曲小節數太多，演奏鍵不夠，可以Shift配合按鍵的樂節使用。

第六聲道樂節分配同上，不過是演奏鍵盤的下兩排按鍵。

以Jam Session演奏轉換過來的全Studio Session樂曲，第五聲道、第六聲道的樂節可同時奏出。但是無法演奏同一聲道的兩個樂節；換句話說，可以同時演奏兩個樂節，但是必須分屬於上兩排和下兩排按鍵，若樂節同在上方或下面按鍵，則無法同時演奏。

將Studio Session寫好的樂曲移到Jam Session上演奏，都得先把樂曲儲存下來，然後重新開機啓動Jam Session，從File功能項中選擇Open Song，再將視窗下方的檔案型式調爲Studio Session。Eject磁片，插入儲存樂曲的磁片，找尋所寫的樂曲，再按Open就可以載入樂曲；之後如平時一樣，從Jam功能項中選擇Play項即可演奏。載入樂曲後也可以Jam Session的型式儲存下來，只要在File功能項中選擇Save As…項，然後將下方的檔案型式調爲Jam Session，按下Save即可。儲存的樂曲，即可以平常的方式載入。

既然Studio Session的樂曲可轉Jam Session，Jam Session的樂曲當然也可以轉換成Studio Session；只要載入Jam Session樂曲，以Studio Session的檔案型式存入磁片，則以後就可在Studio Session的程式中載入這些樂曲了。

註：Studio Session上編寫的樂曲若須使用Jam Session上所沒有的樂器，則找尋編時，可以放入Studio Session的Instrument磁片提供選擇。（因爲Jam Session與Studio Session的樂器型式是共通的）。

應用集

／吳和吉

檔案處理 如虎添翼

Mac絕配 Hyper Card

自蘋果公司推出Mac之後，由於軟硬體上一些問題，部分評論家譏稱爲玩具，可是往後幾年「勵精圖治」，Mac已經不再是昔日「吳下阿蒙」了。甚至開創了DTP（桌上排版）的領導地位，而在CAD與MIDI上更頗具雄霸一方的氣勢。

到了去年，蘋果公司推出兩種新的Mac，分別爲SE及Ⅱ，令使用者眼睛爲之一亮，不僅硬體改良，也有進步的軟體觀念誕生，於是Mac的成功使蘋果公司聲威重振！

本文就是介紹Mac上深獲好評的超級軟體——Hyper Card。

Hyper Card者，「超卡」也；這傢伙究竟有什麼性能呢？其實我也不甚清楚，因爲Hyper Card什麼都做得到，而蘋果則認爲是作業系統，採隨機附贈，這對使用者而言的確是大好消息；目前國外已廣受喜愛，各種期刊、書籍一窩蜂報導，果然免費贈送的策略頗收奇效；不過，這招還不如倚天公司，出版「倚天中文系統使用手册」以賺取盈利。

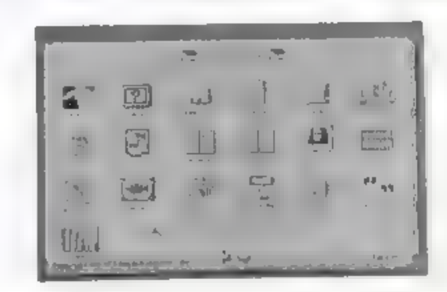
Hyper Card乍看之下，[illegible]關聯型管理系統，另外尚有一些電子試算、卡片資料搜尋，甚至音樂、動畫等製作功能，也提供了Hyper Talk管理語言，那天心血來潮，有個驚天動地的主意，儘可任君差遣！

Hyper Card把所有的資料一律看成卡片，以堆疊（Stack）方式連接各張卡片，提供各種查詢應用。其實光這些還稍嫌花拳繡腿，更值得一提的是高效率的檔案處理能力！由於Hyper Card利用卡片做爲資料來源，資料壓縮能力頗佳，大約是27：1。另外，Hyper Card儲存每個Stack可達500MB，想想看，還有什麼東西比Hyper Card更適合管理大量資料呢？

或許你覺得這不算什麼，因爲大而無當也是一項缺點，不過Hyper Card絕對不致有用大砲打蒼蠅的感覺。想想看，現在PC ENGINE上的GAME都要用上CD—ROM了，大概不出幾年，CD—ROM很可能取代目前的硬式磁碟機。

話題愈扯愈遠，言歸正傳，繼續談Hyper Card吧！在Mac上使用Hyper Card，起碼要有1BM的RAM，不過目前也有512K的Hyper Card，如果還想使用中文的話，那就必需加到2MB以上了。

由於Hyper Card相當龐大，茲建議使用者若想玩Hyper Card的話，儘量放在硬碟上以做爲使用時的支援。一口氣看完這篇介紹之後，但望各位對Hyper Card已有一些概略認識。



/賴建宇

應用集

Macintosh

絮語

最近由於MAC 512KE的興起，加上廠商方面的傾力推銷，MAC確實也攻佔了不少市場；而由資訊類雜誌競相報導MAC的軟、硬體及週邊，更使得MAC在台灣的未來發展一致被看好，同時有些大學更籌劃建立MAC電腦教室，或從事CAD/CAM方面的發展。由此看來，MAC極有可能像當年的APPLE II 一樣，再次在台灣掀起一陣MAC旋風，這也正證明了「一部好的電腦是不會永遠受冷落的」。在此希望能有更多的人不要再迷信PC，早日回到APPLE的懷抱，您會發現MAC中有那麼多以往在PC上所得不到的「好處」，只要您深入去研究她，將會發現她是一部由無數驚嘆號所組成的產品。

首先解答一些朋友的疑問。有關上期Switcher的問題，有一些特權份子仗著自己的RAM多，想將不同的Game用Switcher 放在一起，以便可同時玩許多Game，而不必重新開機。乍聽之下，似乎不錯，但一試之下有80％絕對失敗！問題是牽涉到記憶體的定址部份，所以通常一些Game均無法使用Switcher，因此在上期筆者就強調Switcher 能配合你能舉出的任何「工具程式」，因為在工具程式上不太可能發生上列的問題。

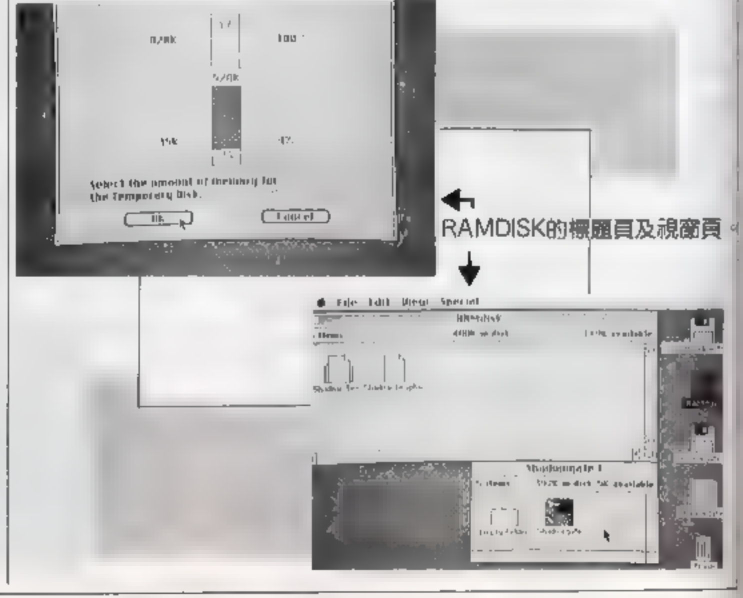
另外問到有關RAMDISK 的設置，筆者將在後面詳細說明。最後有人提及，說他本身確實對MAC一見傾心，雖然主機的價格不高，但其硬碟及列表機的價位卻令人望而止步，且在台灣MAC軟體也不易取得，故使得購買的意願大大降低。在此筆者要說明的是，APPLE的產品一向是走高品質、高價位的路線，再加上運費及關稅，價格難免驚人。但在其高價位之後我們也別忘了她的高品質。至於軟體問題，目前在台灣的代理商受到美國方面的影響，皆無法提供顧客軟體拷貝的服務，故軟體的拷貝多以俱樂部的型式存在，雖然須要拷貝的費用但總比直接購買原版軟體要省得多。但以上的問題也不是無法解決，只要MAC的擁護者持續不斷增加，屆時國內勢必出現相容且價廉的APPLE列表機及硬碟，而軟體的普及也成為一必然的趨勢，相信那一天不會太遠的，但這一切都須靠大家共同的努力。

應用軟體介紹

本期的主題是介紹RAMDISK的設置及音樂製作軟體——Studio Session 的操作。

RAMDISK

介紹RAMDISK 之前，先介紹一個大家比較陌生的名詞——Shareware。在以往，我們知道Software、Hardware、Firmware等分別代表軟體、硬體及韌體的意義，但Shareware呢？照字面上的意思來說，大略就是「共享資源



RAMDISK的標題頁及視窗頁

」的意思吧！事實上也正是如此，一般來說，在市面上流通的軟體大都有其版權及發行公司，如果你將其拷貝給他人，那可就侵犯了智慧財產權，被查到可是要吃官司的，所以一般軟體程式設計者總是千方百計地在磁片上做保護以防拷貝，但Shareware則不同，它不但不加保護，反而十分「歡迎」你將它拷貝給親友使用，所以是屬於一種非營利的性質。通常這些程式的作者大多是業餘的程式設計者，但千萬不可因此而輕視之！在美國以十數萬計的Shareware中，有一半的軟體可是具備商業的水準喔！而這些毋須使用者花錢便可擁有的軟體，更是當初推廣MAC的大功臣呢？而現在所要介紹的RAMDISK便是衆多Shareware中的一員。

目前筆者所使用的程式為RAM-DISK PLUS，如果讀者所找到的是其他的程式亦無妨，反正原理相同。RAMDISK PLUS雖然只是一個短短的程式，但它卻能將您的RAM劃出一部份來做為虛擬磁碟，除了可加快讀取資料的時間外，由其對於那些因程式過大而未植入系統者，無疑是解除不斷換片之苦的救星。啓動RAMDISK之後，會將RAMDISK PLUS所在的這片磁片內，除了本身以外的所有檔案不分目錄全部拷入虛擬磁碟中，而虛擬磁碟的大小則視本身RAM的大小，由程式本身調整。但在RAMDISK PLUS這個程式中，虛擬磁碟的上限為480 K。

所以如果您的RAM是1MB的話，就可以開一個480 K的虛擬磁碟，將大部份常用程式拷入，跑起來的感覺絕不輸給硬碟。若您只有512 K的話，在啓動RAMDISK PLUS之時，程式會自動問要求縮減RAMDISK的大小。由於使用RAMDISK者，大多用來輔助那些未將系統植入的程式，所以如果您只有512 K，那筆者建議您最好在RAMDISK PLUS的那張磁片上只放System及Finder兩個檔案，否則在開虛擬磁碟時可能反而因空間不足而無法將系統植入。

反之，如果您有足夠的RAM的話，那就隨您的意思去調配吧！將早期的一些只有400 K的軟體（如Music Work及MS BASIC）全部植入虛擬磁碟，那速度感的確非常不錯！只可惜植入時等待的時間太長，頗令人厭煩。此外補充最重要的一點——不論你在PC或APPLE上使用虛擬磁碟，在關機前切記將重要資料存回軟碟，否則就是上帝也救不回來，不可不慎！

■Studio Session

接下來要介紹則是Studio Session，這是迄今為止，最令人激賞的音樂程式。由於它將各種樂器的聲音模擬化成為資料存在磁片上，使得MAC能準確地模擬各種樂器的聲音，再透過Studio Session的軟體控制，使得MAC可以同時發出六個聲道，演奏出來的效果自然不同凡響，簡直讓人無法相信這是電腦音樂。

Studio Session在操作上可分為Player及Editer兩大部份。選擇Player之後螢幕便呈現出一部放音機的面板，最上方顯示六個聲道的工作狀況及正在使用的樂器，其下的開關可選擇該聲道的開或關；右下方的一排按鈕與一般錄音機功能相同，中央部份由上而下分別是計數器、記憶鈕及選曲鈕；至於下方的兩個刻度盤則分別控制音量大小及樂曲速度，選擇左下方的Power鈕可離開Player。欲聆聽樂曲時，先按Search鈕，選定樂曲後再依螢幕上的指示放入樂器資料，一切就緒後再按下Play鈕即可。有些人拿到的程式或許有某些樂器找不到，筆者建議您不妨用Jam Session的樂器檔試試，應該能找得到的。

如果您選擇了Editor則進入了Studio Session的編輯模式，在編寫之前首先選擇蘋果目錄內的Configuring Editon欄。本欄控制著整個編輯程式，包括有關區間方面的設定，及編輯時是否自動檢核每小節的拍數等設定，使用者可依個人使用習慣變更之。前面提過

Studio Session 可提供六個聲道，故在編輯時亦分別使用六個軌（Track）來編輯，但同一時間僅能編輯一軌；同一軌可使用許多不同的樂器，但同一時間內的同一軌，只能使用一種樂器，這與 MIDI 中有Channel 的觀念是一樣的。

在 Edit 的選項下，選 Edit Track 以決定欲編寫之軌，使用者在中央的視窗進行編輯，使用者得利用視窗底部的一些音符來自行組合，而左右捲動棒上方對應於樂譜的白色欄則是用來定區間的。除了編輯視窗及最底下的演奏視窗外，在螢幕上可見的尚有 Instrument 及 Phrase Library 兩視窗。在Instrument 內選定欲插入的樂器，而 Phrase Library 則提供可插入的樂句。通常一個較熟練的設計者會將一些常用的樂句編輯後存在 Lib 內，於日後在編輯時便可大量運用插入的技巧以簡化編輯的過程。

在選好樂器後，便可開始編輯，注意！一開始必須利用 Insertion 內的 Insert Instrument功能將樂器名稱插入，此舉可謂是一個「宣告」；如果你不宣告樂器名稱，則在演奏時電腦對未宣告部份的樂譜將不予理會。若在中途欲變換樂器則須回到 Instrument 下重選樂器，再回到樂譜上重新做「插入」的動作。 Insert Phrase的用法亦相同，不過 Phrase 本身已是一完整的段落，故在插入時毋須考慮樂器選擇部份。在編輯當中若突然改變心意，可在 Edit 之下選 Edit Track 另選一軌，或選擇Clear Track 將之清除；如果欲大幅變更樂器的話，可選 Change Instrument 這項功能進行修改。

定好區間後，便可使用Selection 目錄下的選項，由上而下分別是：圓滑線的連結（Tie）、顫音（Swing）、升八度、升半度、降八度、降半度或將所定的區間當作一段樂句（Phrase）存起來。在 Insertion 的選項下，由上而下分別是：插入小節（Bar）、插入結束符號（End，最多十個）、插入樂器（Instrument）、樂曲調號（Key Signature）、拍號（Time Signature）、樂曲速度（Tempo Change）及樂句（Phrase）。在同一軌中，可以任意改變樂曲的調號、拍號及速度，只要在樂譜上重新執行插入的動作即可，若懶得去選目錄的話，在樂譜最左方的調號、拍號或速度記號上連按兩次亦可。

而在Phrase 之下的選項分別是：列出樂句庫內容（Show Phrase Lib）、設定樂句庫內選項的名稱、設定顯示選項（Set Display Option）、編寫樂句訊息（Edit Phrase Info）、刪除某一樂句（Delete Phrase）、改變目前所使用的樂句庫（Change Phrase Lib）與建立新樂句庫（Create Phrase Lib）。

在螢幕右上方還有一個Window 選項，選項分別是：顯示樂曲上的標註（Show Notes）、顯示樂器（Show Instrument）、增加樂器（Add Instrument）、顯示總譜（Show Overview）、總譜顯示方式之設定（Configuring Overview）。由於一開始樂器欄是空的，要使用樂器必須先載入，故須用（Add Instrument）載入，而總譜則是列出六軌的樂譜，但同時能夠出現在視窗上的只有三軌，且在總譜的顯示模示下無法進行編輯。當你工作到一個程度，可選下方的Play 試聽一下，當一切大功告成後，再選 Edit 下的Tranpose To Editon 直接進入Player 的模式。

看了以上的介紹，不知您是否了解多少？事實上Studio Session 是一個較專業化的程式，所以在操作上必須下一些工夫去熟練它，但它也不是沒有缺點，諸如一次只能編輯一軌，及因程式過大導致執行編輯時反應太慢等都是須要改進的地方。不過，綜觀而言，無論在音效品質或是圖形的模擬，Studio Session已算是同類軟體中的佼佼者了，讀者在操作之後若有任何問題，歡迎來信，筆者會儘可能爲各

位解決。

娛樂軟體介紹

在眾多的電腦應用程式家族中，Game可算是非常奇特的一員，它並不是非常重要，但各型電腦的軟體目錄內卻又少不了它。IBM PC可算是最明顯的例子，原本就是針對商業用途而設計的PC，在眾多使用者要求下，這種根本不適合玩Game的電腦，竟然成為大部份人玩Game的工具，真有些令人啼笑皆非。筆者由APPLE II起家，歷經各型電玩及家庭遊樂器，PC、MAC以至於APPLE IIGS，對Game有著一種特別的感觸。唉！但感觸歸感觸，Game還是照玩不誤，在往後，本專欄將定期介紹及評論比較一些Game，以為使用者閒暇時玩Game的參考。

■黑魔城

這個在MAC上非常紅的Game，改版至PC上更是紅透半邊天。事實上PC版的「黑魔城」(Dark Castle)與MAC版比起來根本就像垃圾，因為筆者的MAC與PC擺在一起，當同時執行「黑魔城」時，兩者一對比！唉……不過PC的玩家也別傷心，PC版能做到那樣也是相當不易了。

本遊戲敍述著一位勇者，單槍匹馬地只靠口袋內的石頭，闖進鼠疫蔓延、機關重重、守衛森嚴的黑魔城，而目的則是打倒邪惡的黑武士。在MAC版上有著極佳的音效品質，配合著細緻的畫面，使得這個Game幾乎無懈可擊。另外MAC版在操作方面可配合滑鼠來投石，使得操作簡化不少，若你不熟悉內定的操作按鍵，亦可重新選定，這使得以往玩PC版時手忙腳亂的窘態不再發生，更大大提高了此遊戲的可玩性。MAC的玩家，您還在等什麼？

■黑魔城外傳

在「黑魔城」中，萬惡的黑武士被擊敗後捲土重來，但這回可不像上回那麼簡單了！在遊戲中你必須收集五個水晶球，並將它們放回大廳，當五個集滿時，通往黑武士處的中央閘門才會開啟，然後進入作最後的決戰。傳說中的勇士，再度踏上征途吧！

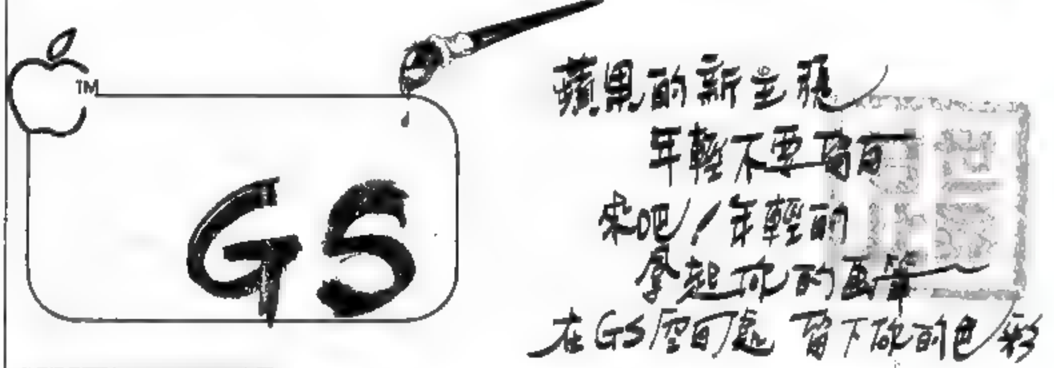
這個號稱「黑魔城第二代」的Game真是沒話說，第一代已經做得夠好了，但第二代又做了許多的改進。加主角改以生命點數計算，撞牆、跌倒都會使生命值下降；在物品方面增加了炸藥、燃料、食物、藥劑和鑰匙等。炸藥用來炸牆，燃料是用來駕駛直昇機，食物用以恢復生命，藥劑也有相同的功能，但如果你拿錯了話……在第二代中增加了許多門，所以鑰匙便成為必備的工具之一。另外也增加了些敵人，如蛇，被咬到可不是鬧玩笑的，你必須撿拾附近的武器與每關的小頭目一戰方能過關。

整個遊戲架構的配置，是這Game最成功的地方，它大量地運用了各種機關，進入房間內還有迷宮，再加上駕駛直昇機時一連串精采的畫面，而主角的動作之多更令人咋舌。舉凡丟擲炸藥、打鬥及開鎖都有極細膩的動作，尤其在開鎖時若選錯了門，他還會向你做一個表示無奈的動作呢！

看了以上的介紹不難看出其軟體製作小組為第二代所費的苦心，由於程式實在太大了，所以第二代用了整整兩張磁片，遊戲本身也提供儲存的功能。儲存的方式更是一絕——走進電腦室，扳下儲存的開關。另外它也提供練習(Practice)的功能，你可以在Information中找到，練習的模式中，還可利用Command Key配合字母鍵來增加人員、石頭數、炸藥數等等，以確實達到「練習」的目的。

哇！這Game真是太完美了，若客觀地來評估，「黑魔城外傳」實以達到大型電玩的水準了，光是看它的DEMO就有值回票價之感了，真是一個MAC玩家非玩不可的Game，相信我！不玩你會後悔的。■

/葉堂祺



◉甘比軟硬鑑賞

在GS上有一種較便宜的影像輸入方式，那就是採用Thunder Scan。這是一種取代ImageWriter印表機上印字頭的影像掃描器，將欲掃描的圖片直接放入滾筒中，然後就像報表紙一樣，每向上捲動一列，掃描器即讀入一列圖形資料，顯示於螢幕上。Thunder Scan可以使用於Ⅱe或ⅡGS上，不過在Ⅱe上會無法達到Super－Hires的效果，而且Thunder Scan只能使用於ImageWriter的印表機上，一般的印表機無法安裝。

此外，掃描的圖片必須平滑而且單張，如要掃描雜誌上圖片，除了撕下來之外，就得要以照像方式複製一張。Thunder Scan辨識圖片的黑白明暗度高於彩色度，掃描到電腦中的影像也是黑白而非彩色，不過你可以使用繪圖軟體重新著色。另外Thunder Scan還可以對某一局部放大倍率輸入。整體來說，Thunder Scan可算是一經濟又實惠的產品，隨文附上李小龍的全身圖片，就是用Thunder Scan掃描，以LaserWriter Plus印出的成品。

產品名稱：Thunder Scan
定　　價：美金$ 249
出品公司：ThunderWare, Inc.
21 Orinda Way, Orinda
CA 94563

可取代Imagewriter印字頭的Thunder Scan

◉甘比手札

許多朋友都很關切新一代的GS何時出現，我想首先得等新一代的MAC推出，因爲新的GS對於MAC將會造成些許影響，目前Apple大力推展MAC，恐怕無暇顧及GS了。不過今年九月的舊金山APPLE FEST會場上，Apple推出了Apple Ⅱc Plus與GS的4.0版作業系統，可見Apple對於Apple Ⅱ系列仍然信心十足，另外宣稱十八個月後將出現新機種，而此新機種是否爲新ⅡGS就不得而知了。但是由Apple將於今年年底與明年，陸續推出一系列MAC產品，應可看出MAC系列的新機種之後，接下來的必定是Apple系列了。

附帶一提，Apple即將推出新的Mac產品：改良的Mac Ⅱ 68020（2.5MB）、改良的MAC SE40（2.5MB）、MAC Ⅱ Minus Small Footp（2.5MB）、MAC Ⅱ 030 Small Footp（4MB）、MAC Ⅱ Plus 68030（4MB）、MAC Ⅱ Plus 68030（16MB）及膝上型電腦（可能是指液晶顯示幕，16MHZ的手提式MAC SE）。似乎Apple正欲力捧MAC成爲電腦界新標準，打破一般人對MAC

只是「繪圖應用」的印象，這次出現具有人工智慧的MAC Ⅱ Plus，相信必定引起電腦界震撼。

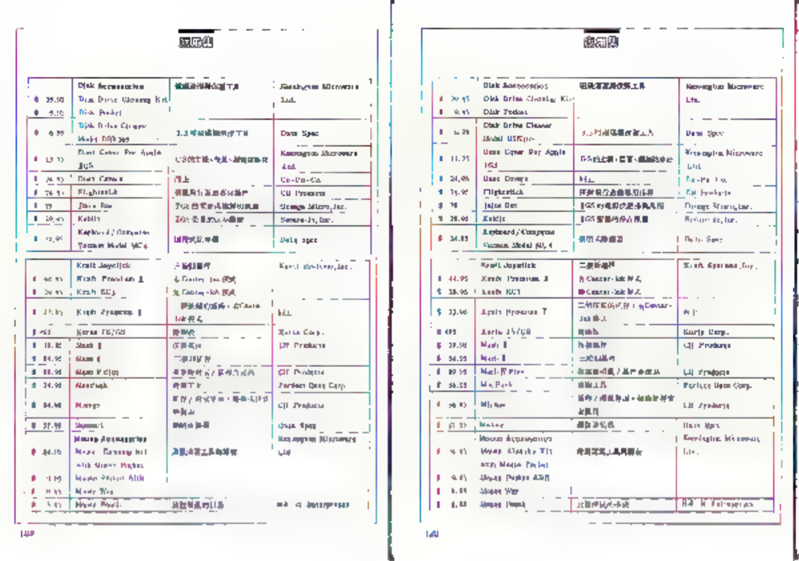
希望Apple推出MAC Ⅱ Plus後，也能針對普遍應用於教育界的Apple Ⅱ系列教學機，推出更具親和力的機種，就像國外影片介紹Apple ⅡGS的一句話：「一部電腦，串結全世界的小朋友，一起心連心！」，再度將Apple Ⅱ支持者的心永遠連在一起！

◉甘比消費熱線

GS自86年底推出，至今已近兩年歷史，在這期間各廠商為GS發展出超過四百種以上的相關產品，現在我做一張最完整的名單供大家參考

■附件方面

定 價	產 品 名 稱	說 明	出 品 公 司
$ 99.95	A－B Box	是一個有2-inch-Mini DIN8接頭的轉接盒。	Kensington Microware Ltd
$ 49.95	Anti-Glare Filter IIGS	GS螢幕的護目鏡	同上
$ 35.95	Anti-Glare Screen MFM12	同上	Data Spec
$ 165.95	Apple ⅡGS Armor	GS的保護鐵櫃	Omni Tech Corp.
$ 49.95	Apple Security System	同上	Kensington Microware Ltd.
$ 25	Apple Talk Clips	AppleTalk網路保護連接器	同上
$ 229	Bose RoomMate Powered Speaker System	立體喇叭	Bose Corp.
$ 9.95	Cable Assemblies	GS和平行設備的排線組	Data Spec
	Computer Accessories Cables		Computer Accessories Corp.
$ 19.95	(a) C252 — 2	mini-din 8和DB—25的轉接頭	
$ 24.95	(b) C250 — 9	ⅡGS與ImageWriter Ⅱ和Apple Modem	
$ 29.95	(c) C255 — 2	ⅡGS與SCSI硬碟	
$ 9.5 $ 6.9 $ 4.7	Computer Expressions Imprinted Mouse Pads	滑鼠輔助工具	Computer Expressions
$ 29.95	Copy Stand	放置欲輸入文件的輔助工具	Kensington Microware Ltd.
未 訂	Desktop Printer Stands	印表機的接頭轉接工具	Data Spec



Price	Product	Description	Company
	Disk Accessories	[illegible]	Kensington Microware Ltd.
$ 29.95	Disk Drive Cleaning Kit		
$ 9.95	Disk Pocket		
$ [illegible]	Disk Drive Cleaner Model DSK[illegible]	[illegible]	Data Spec
$ 11.95	Dust Cover For Apple IIGS	[illegible]	Kensington Microware Ltd.
$ 24.95	Dust Covers	[illegible]	Co-Pa-Co.
$ 19.95	Flightstick	[illegible]	CH Products
$ 79	Juice Box	[illegible]	Orange Micro, Inc.
$ 29.95	Kablit	[illegible]	Secure-It, Inc.
$ 24.95	Keyboard / Computer Vacuum Model KV-4	[illegible]	Data Spec
	Kraft Joystick	[illegible]	Kraft Systems, Inc.
$ 44.95	Kraft Premium II	[illegible]	
$ 39.95	Kraft KC3	[illegible]	
$ 39.95	Apple Procontrol II	[illegible]	[illegible]
$ 495	Kurta IS/GS	[illegible]	Kurta Corp.
$ 39.95	Mach II	[illegible]	CH Products
$ 54.95	Mach III	[illegible]	
$ [illegible]	Mach IV Plus	[illegible]	CH Products
$ [illegible]	MacPack	[illegible]	Perfect Data Corp.
$ [illegible]	Mirage	[illegible]	CH Products
$ [illegible]	Mousc	[illegible]	Data Spec
	Mouse Accessories	[illegible]	Kensington Microware Ltd.
$ [illegible]	Mouse Cleaning Kit with Mouse Pocket		
$ [illegible]	Mouse Pocket ADB		
$ [illegible]	Mouse Wear		
$ [illegible]	Mouse Pouch	[illegible]	[illegible]

 $ 69.95 $ 29.95 $ 89.95 $ 29.95 $ 19.95	**Printer Accessories** Printer Muffler 80 Printer Muffler 80 stand Printer Muffler 132 Printer Muffler 132 stand Universal Printer Stand	 印表機消音箱	Kensington Microware Ltd.
$ 99	QuadLynx Trackball	一種昂貴的游標輸入設備，直接接到滑鼠埠使用	Asher Engineering Corp.
$ 39.95	Smart Connector SMC25	串列埠的轉接頭	Data Spec
$ 29.95	Tilt Swivel Base Model W30	可提供螢幕360度旋轉的螢幕座	Computer Accessories Corp.
$ 169.95	Turbo Mouse ADB	一種滾球在上方的滑鼠	Kensington Microware Ltd.
$ 49.95	Universal Security Kit	IGS的安全保護系統	Grimes Co.

■動畫方面

$ 59.95	Fantavision IGS	動畫軟體	Broderbund Software Inc.
$ 49.95	Graphic Studio	附有動畫功能的繪圖軟體	Accolade
$ 495	Quiet On The Set	結合 Stage Right、Future Sound、Computer Eyes 製作影像、聲音、動畫的系統	Applied Vision
$ 129	Stage Right	可創造動畫、圖案、文字、聲音的程式	Learning Ways
$ 79	Video Link	使用 laser disk player 的桌上附件程式	Knowledgeware
$ 179	Viva Presents	object-oriented interactive video authoring system	同上

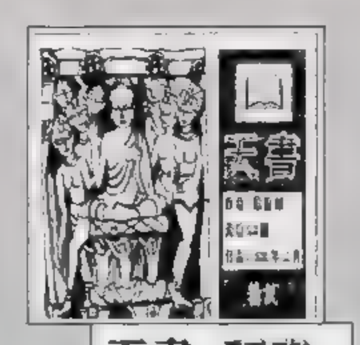
欲知詳情　請看續頁！

引你入門　助你入室

一個強勢電腦繪圖、軟體

你知道花天神語嗎？

花天神語初臨人間



- 六種自動花樣設計（十萬種以上的組合變化）
- 即時功能看讀取圖形檔
- 鍵盤與滑鼠可交互使用
- 即時彈性調整速度
- 圖形檔可支援高階語言（TURBO PASCAL、TURBO C、BASIC）
- 可任意放大編輯
- 可在封閉區域填充花紋
- 沖刷花紋可自行設計（有三十種預設沖刷花紋）
- 文圖隨意加粗、變細或加框
- 強大的區域特殊功能（反白、高低亮度、中空、擴散收縮、掃掠、搬移、拷貝等）

- 圖形檔與文字檔可巧妙結合
- 五種字形設計（立體、陰影、中空、古體、細字體）
- 直接輸入16*16及24*24字形
- 設定任意大小之24*24字形
- 有正常、中空、反白三種輸入方式
- 四種文字輸入方向（橫左、直上、橫右、直下）
- 四種文字輸入角度（正常、左轉、顛倒、右轉）
- 圖形檔可支援高階語言（TURBO PASCAL、TURBO C、BASIC）
- 強大的區域特殊功能

- 提供高階語言（TURBO PASCAL、TURBO C、BASIC）
- 附有三個動畫展式範例及連續動畫圖片
- 指導你如何製作動畫，並附有動畫範例原始程式

★「花天神語」繪圖系列三輯均附「神捕圖形捕捉器」，可進入各種及中文模式捕捉各種圖形，並提供六十張內建圖案，可立即剪貼使用。

★「花天神語」繪圖系列適用IBM PC/XT/AT．640K；單色顯式卡；每輯售價400元。

IBM是International Business Machine的註冊商標

精訊資訊有限公司
台北市10206重慶北路一段廿二號六樓
TEL：(02)571-3657・511-4012
郵政劃撥0797234-8

OAK

荒漠遊騎兵——補給絕招

各位新入營的弟兄們，大家好，歡迎來到WAST-ELAND 加入冒險的行列。前幾批出發的弟兄，常抱怨出發時上面供給的裝備不佳，又缺乏經濟的支援；武器簡陋，補給困難，不久便彈盡糧絕，死傷了不少戰友，又得再回 Ranger Center 找新的弟兄替補，好不容易練出來的人物，就這樣犧牲了。現在，有一個出發時撈錢的辦法，提供給各位：

一開始隊伍便已有四名隊員，帶到 Ranger Center 時，先別急著把他們解散掉，照下列步驟進行：①要開除其中隊員時，先解除其裝備。

②開除他。

③創造自己的人物。

④繼續進行步驟①，並將裝備集中於自己的人物身上。

如此你的隊伍創造完成時，便有約爲他人兩倍的裝備，當然你也可將創造時屬性不佳的隊員先歸隊，取得其裝備再將其趕走。例如你可將其他物品丟棄，只留槍枝；戰鬥時，槍中子彈射完，直接換一把裝滿子彈的槍即可。但注意行軍水壺（ Canteen ）不可丟棄，否則沙漠中就有好戲看了。到Quartz城賣掉射完子彈的空槍後，記得買幾件防彈背心。■

/范[illegible]

荒漠遊騎兵——技巧一二談

介紹各位一些可在「荒漠遊騎兵」上使用的技巧：

(一)在某些地點會固定出現一些敵人，有的敵人非常強大，又十分耐打，若無強力火箭或能源武器，根本打不贏；而我方又傷兵纍纍，難以取勝。這時可用最強的武器，以最大火力射擊，不惜一切求取勝利。

得勝後，不要拿取錢袋，若是拿了則關機後所有得到的物品都會失去。接著按R（ Radio ），等通訊完畢後便關機。再開機時，便可發現敵人消失了，只留下錢袋，而我方人員完好如初。此法雖然失去獲得經驗點數的機會，但戰況吃緊時，仍值得一試。

同樣的方法亦可省下物資。例如在Darwin Village 的旅店，若你僅找到一份抗毒血清（ Antitoxin ）而要救兩名病患，便可先救一名。Radio 後重新開機，則抗毒血清並未消耗掉，又可再救另一名，但運用在隊伍本身的物品無法節省。

(二)在找到錢袋時，是否怨嘆如此好東西，爲何只有這幾件。有個辦法可使你拿取錢袋無限次。找到錢袋後，拿取所需的物品，立刻換到第一面按S（ Save ），等磁碟機紅燈熄滅後，不要繼續動作，立即關機。再開機後，看見錢袋依然如故，而拿取的物品仍在身上，眞是感謝自己的頭腦。不過不要太貪心了，等一下發現更好的物品沒有空間放，就令人難過了。

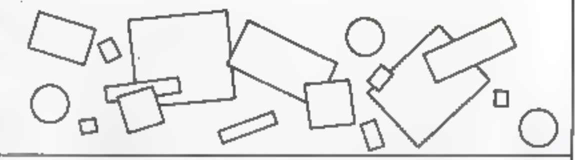
但要注意的是，上述方法都不可在第一面的範圍內使用，不信你試試看！

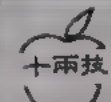
它的原理是因爲按S Save 時，程式將先把隊伍資料（包括人物屬性、裝備、所在地點、時間等）寫入第一面，而後將隊伍所在的地區資料（包括固定出現的人、物、地形等）寫入原來那一面。Enter new location 時，程式把地區資料寫入原來那一面，隊伍資料寫入新地圖所屬的那一面，並讀

OAK

取■■區資料，而 Radio 則是把隊伍及地區資料都寫入原來那一面。開機時，程式所讀取的，是第一面的隊伍資料，它位於第二十二軌。■

／范普■





歐洲公路戰——莫入歧途

啊！對了，剛接到FAN.P.RONG的電報，他說有兩■新發現：

①他在西班牙首都馬德里發現一座鬥牛場，如果進去了你的人員會因鬥牛而死傷一些人，如果不進去就沒事。

②他的車隊到某一個城市後，在找人員時竟然找到恐怖組織總部，但是他連特工、密碼、RDF 都沒找到，所以消滅了恐怖組織■部的十五輛車隊後竟然還得面對無止盡的戰鬥。所以各位玩家應■老老實實地玩遊■，不要■為突然發現了總部以為是好運。

筆者玩「歐洲公路戰」前後只花了十二小時（不包括摸索的時間），各位有興趣向這個記錄挑戰嗎？也許一年後又會有「中國公路戰」、「非洲公路戰」呢！■

／鄭天博

橫綱技

冰城傳奇Ⅲ——經驗獲取法

令初入 Skara Bare 的冒險者最傷腦筋的，莫■於經驗之獲得了，在此提供快速獲得經驗的方法兩則，希望助你迅速解決 Brilhasti 踏上除魔之路：

⑴自相殘殺：

這是一個殘酷的方法。當你的■士升到 6～7 級時，■得生命夠高了，將好的防甲都堆到他身上，再將其他的隊員殺了，讓他一個人到Tavjan 的地下墓穴練功，當然得帶著死去隊員的屍體。此時你將會發現原本經驗少得可憐的怪物竟然值錢起來，一般會提高為原有的六倍。更神奇的是，連死去的同伴們都分到了一份，夠帥吧！賺錢賺經驗便在此時了。不■建議你多帶些藥去以備開箱中毒治療之需。

⑵養怪物法：

相信你在墓穴中發現了不少會「無性生殖」的怪物吧！令你討厭嗎？相信你知道了這個方法後，也會覺得「牠們都是好孩子」。

當你以自相殘殺法令你的法師升到了高等級後，那些微薄的經驗又不能令你滿足了。好吧！救起你死去的隊員，深入 Chaos 墓穴，去尋找最會「生」的怪物。找到了，先讓你的詩人吹起第三首歌曲，法師施出 INVI（如果有的話），或是施出 ANMA（如果怪物會噴火的話），升高全■ A C 及抗魔法力，然後你便可以在一旁納涼，看著怪物們一隻隻地出現。

等到夠多了，再■掉一部分，留下一點讓牠們再生，如此反覆下來，你會有數萬點的經驗可收；如果你還不滿■，可以再多養幾次，或是甚至把隊員殺掉一部分。不過注意，一次戰鬥最多只可以得到十萬經驗，多打了是沒用的。萬一場面控制不住了，可以讓詩人吹奏第一首歌曲讓怪物節育一下。■

／陳光明

OAK

採用以上方法獲取經驗，或是用了其他方法快速升級的後遺症便是找不到足夠的裝備來用，一些有用的物品如Breath Ring，Death Horn 等卻又不常出現，唯一的方法只好複製了。

首先你得找到一隻怪物，抓也好造也好，將要複製的物品丟到牠身上存回難民營，再將牠帶出來搜刮了所有的東西後，把牠扔到路邊，再回難民營。此時你會發現那隻怪物還乖乖待在難民營，身上東西一件也沒少，妙哉！當然是再帶出來繼續搜刮了。請儘量複製吧！不要覺得會對不起牠。

/陳光明

你可憐的隊員正被怪物揍得慘兮兮嗎？可是已經給他們裝配了最好的配備了，為什麼……？讓詩人吹一曲試試吧！怎樣，一下降低十幾點AC的滋味如何，不要太高興，踩上失音磁磚又拌回去了。介紹你一個使詩人之歌永遠持續的方法（只要你不回難民營）：

首先讓詩人唱出想要的歌，再啟動Party Attack將詩人殺了，等他的屍體滾到隊伍後面，停止Party Attack再將詩人救活，你會發現音符消失了，但是歌曲的效果卻還在。這首無聲的幽冥之曲不會因一般的原因而消失，因為它根本不算歌，除非你畫蛇添足地再唱一遍或是回到難民營，到時你只得再宰了你可憐的詩人了。當幽冥之曲存在時，你仍可以唱其他的歌，並不會有影響。另外，此法也可以配合前面的自相殘殺法使用，可以使你的戰士AC再降幾點。

/陳光明

橫綱技

創世紀V ——升級存錢法

哇塞！升到第八級要6,400點經驗？發愣？頭昏？一個怪物六點經驗好了，要打多少隻怪物才能升到第八級？真值得天下玩家同聲「阿達…阿達…」。

提供你一個沒有辦法的辦法：

先將你的老大（領導者）升到第七級（3,200點經驗？嘿！別高興，後面還有3,200點），配了九十九份的造魂術（An Xen Ex）及九十九份的複影術（In Quas Xen）趕到採曼陀羅根的血平原。在每天採完曼陀羅根之後，向東北走可以找到一片沙漠，在沙漠中逛逛（小心！上面長了幾棵仙人掌，撞上會……），可能會遇上沙蟲。戰鬥時，先用造魂術將它控制住，打成Critical後，再用複影術多多複製幾份。好了，想要升級的人上前去將它們逐一收拾吧！

這個方法剛開始就可獲得約100點經驗，後來你升到第七級的人增加後便會增加（在Apple版，沙蟲一隻33點經驗，而PC版則只有21點）。另外，死亡的沙蟲也會留下豐厚的戰利品，不僅可以快速升級，又可以儲備金錢藥品，實在一舉多得。當然如果你遇上了龍，那更是上上大吉，如法泡製吧！

注意，沙蟲每天出現的時間固定在午夜，也就是採藥的時間，但也可能延後，耐心點等，用心地找吧！

/陳光明

丟棄了上一代沈重的道德負擔，你是否會又犯了喜歡殺人搶劫、偷竊、助割的毛病呢？在上一代艱苦的修行後，難道現在就可以拋棄不顧嗎？答案當然是否定的。

試試 CTRL －K吧！你會發現螢幕出現一個數字，對了，這便是你的道德指標，新創出來的人物爲 60點，殺人、偷竊、或是助割後便扣去一部份，最後降到零。

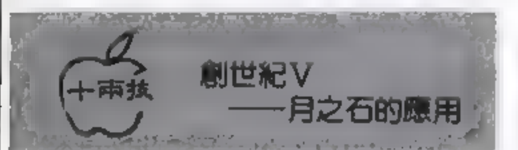
有什麼方法可以修得美德呢？施捨Minoc 那名乞丐一次可以加一點，釋放了各城中的囚犯每人可加二點，另外執行神殿的任務完成後每次也都會加幾點。最後，進入任務已完成的神殿也可以每一百元一點的代價買回，美德最高可達 99 點。

擁有了 99點的美德有些什麼好處呢？最明顯的就是買東西的價錢便宜了，Lord British 也會常來勉勵一番，最大的好處就是當你的同伴不幸陣亡時，復活之後不會再扣任何經驗，倘若經驗夠高還會自動升級呢！

最重要的，在 Britain 大法師會議中的一位法師 Annon，在你美德未達 99之前，他決不肯把Word告訴你，等你的美德升到 99，他不僅肯把Word告訴你，同時又會介紹你去找另一個躲藏起來的法師，眞是一舉數得。

有了以上這些好處，你還能忽略美德的存在嗎？受 Britannia 召喚的朋友們，讓我們一同來行善吧！

／陳光明

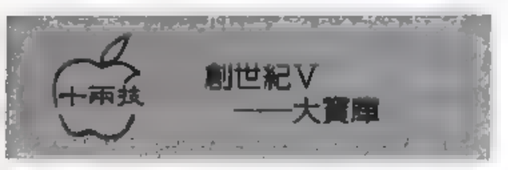


「創世紀 V」的地下世界道路錯綜複雜，一不小心就得迷路，特別是去取 Cowardic 碎片時，在一連串的跳躍傳送裡，終於找到了碎片，可是……回得去嗎？

加果你帶有月之石，那一切就簡單多了。首先找到一塊草地，將月之石埋入土中，等待夜晚來臨，月之門一升起，你就可以回到 Britannia 了。如果你捨不得那塊月之石的話，等日後學成了月門傳送術再來取吧！

另外，當你在地下世界血戰多日後，精疲力盡之餘，食物藥品又急待補充，怎麼辦呢？難道要折回頭嗎？別走回頭路，用月之石吧！利用月門回到 Bitannia，休息一陣，補充了必需品後，再利用地面上的月門進入地下世界的月門，由你上回離開的地方再開始吧！當然，別忘了帶走月之石。

／陳光明



剛來到 Britannia 的朋友們，飢餓窮困似乎是一件令人十分困擾的事，你會因飢餓過度去參加「助割」嗎？還是望怪物而逃呢？讓我告訴你一個充實財力的方法：

首先到Minoc 去，在城的西北角一棵大樹下，你可以找到五把 Odd Key，其實就是 Skull Key，每天只能取一次，但可以無限制的取（可以順便採採曼陀羅根，甚至乾脆整天呆在醫院的病床上睡覺

）。當取得了夠多的Skull Key後，趕回到Lord British's Castle，進入地下室，在地下室的南端有一扇用普通鑰匙打不開的門，用Skull Key吧！一打開，只見三個金光閃爍的箱子，好的武器、盔甲、錢統統都有，這真是一筆豐富的收入！只要回到上一層再下來，箱子便又會出現，可以不斷地拿。

好好地利用這一個大寶庫吧！別再參加助制了，面對你的挑戰，爲Britannia而奮鬥吧！最後，別忘了日後要找回你失去的美德。

/ 謝豐和

您或許常常爲了擷取遊戲畫面而使用了各種不同程式。但這些都太麻煩了，其實直接在繪圖BASIC下便可執行擷取圖形，執行程序如下：

(1)以DOS開機，執行遊戲，在自己想要的畫面時Reset重新開機。

(2)再以DOS開機後，進入BASIC下，打入：

```
10  DEF  SEG=&HB800
20  BSAVE"檔名"，A，30000
```

然後Run這程式。

(3)在Mono 狀態下，再進入BASIC（有些BASIC可以用Screen 1或Screen 2轉換成mono）再打入：

```
10  DEF  SEG=&HB800
20  BLOAD"檔名"，0
```

最後Run這程式，便展示了此圖形。

註：雖然有些圖形無法擷取，但依筆者的經驗，成功的機率高達90％。此外每次展示圖形都必須打入：

```
10  DEF  SEG=&HB800
20  BLOAD"檔名"，0
```

所以不妨將之存起，以免還需打此程式。

/ 石勝元

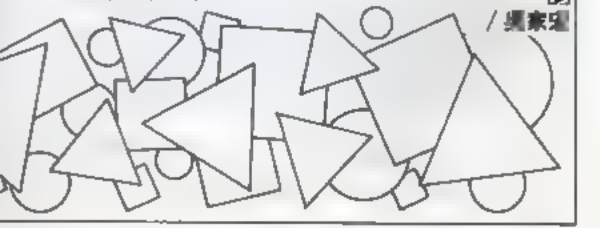
IBM 三國志——特技一二

從說明書上可以知道，如果別的諸侯對你的敵意降至零，就可以向他購買土地。但實際上如果敵意差不多快到零時，諸侯非但不再接受你的贈予，反而可能殺了使者。所以第一次只要給你指定的諸侯少量的物品，使敵意降到五十以下，再把你的女兒嫁給他，就可看到敵意急速下降至零，這時你就可向他購買土地了。

想統領天下，最重要的就是將軍數量要多，然而不管你僱用在野將軍，或是勸降別人將軍時都十分不易，而且可能在你提高他的忠誠度前，反遭其他諸侯捷足先登，十分不划算。

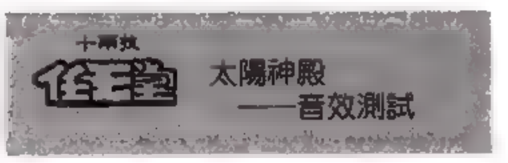
這裏有一妙法，就是當別的諸侯在打戰時必有降將，此時只要用招募指令察看是否有你心儀的將領投降了，此時送他馬匹，馬上就可以將他召來你的身邊爲你效命。

/ 張家宏



當有別的諸侯來襲時，一定是我方的軍力不足，所以只可智取不可力拼。這時儘量將敵將引至森林或高山可施陷阱計處，使他的體力急速下降，如果此時有能施離絡計者，立刻施計，結果非常有可能使他投效我方；如此敵消我長，就有了■算了。但如果運氣不好施計不成，就儘量跟敵人繞圈子，避免直接對抗，十日之後，敵軍就只有退兵一途。

/吳家宏



在標題畫面出現時按著一號搖桿的Ⓐ、Ⓑ鈕不放（同時）再按（RESET）鍵即可。或在測試狀態配合〝ひく〞，然後一面按（SELECT）鍵，一面按Ⓐ鈕即可。

/江清水

積韻銀 任天堂 水戸黃門——環遊世界

只要依序輸入下列密碼，你就可以不必乘船，而周遊列國了。

(1)德　國：こうあエうああああう
(2)義大利：さけあいしああああま
(3)印　度：しけあすこああああう
(4)中　國：すけあッしああああへ
(5)夏威夷：せうあちきああああよ

/江清水

積韻銀 任天堂 鬪將拉麪男——超級密碼

在輸入密碼時，只要你依序輸入（2，2），（5，5），（1，3），（3，1），（3，5），（6，8），（5，10），（1，9），（2，8），（6，3），（6，6），（5，4），（5，7），（3，5），（5，8），（6，7），（6，10），（5，5），（4，6），（1，2），（5，5），（1，12），（2，4），（6，3），（5，10），（5，1），（2，1），則遊戲開始時拉麵男的等級、HP和格鬥技能都會達到最高，如此一來必可所向無敵。

/林朝芳

十兩銀 任天堂 七龍珠——魔王也唱歌

想不到大魔王也會有輕鬆的一面！當標題畫面出現時，靜靜等幾秒，待中央出現大魔王比克數秒之後，下方的文字會消失，同時出現〝PUSH START KEY〞的文字。此時按下第二支搖桿的Ⓐ、Ⓑ鈕，方向盤的任何一方，你就可看見邪惡的魔王張口歌唱。鮮！

/游再興

OAK

任天堂 模擬戰爭——登陸艦的妙用

你是否有過爲移動部隊繞遠路而煩惱，是否以爲登陸艦只用於運送部隊而別無他用呢？教一招密方與你，將登陸艦停泊於海濱沙灘上，且將三、四艘並排，看來是否像座橋呢！如此一來上面不就可行走部隊、移動戰車武器了嗎！ 圖 /游再興

一般部隊的移動！ 用登陸艦方便快速多了！

任天堂 崩壞的魔塔——問題寶箱

魔塔之中有許許多多的寶箱，你如何區分寶箱有無問題，是福？是禍？很簡單！看看寶箱的方向不就好了。寶箱的面向右，有問題；面向左，這才是道地的寶箱呀！ 圖

/游再興

任天堂 西遊記——最強裝備與選關之法

在標題畫面時，依序按第一支搖桿的上、下、上、下、Ⓐ、Ⓑ再按 (START) 鈕。遊戲一開始，你可以看到螢幕左上角有一個 99 的閃電標誌，這時就表示你已擁有最強的裝備了。但請注意，悟空手持的武器還是得靠你自行尋找。

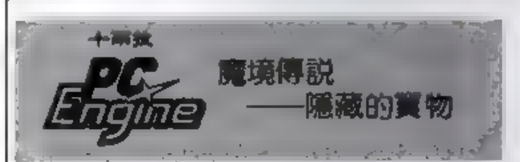
依上法擁有最強裝備之後，同時按住Ⓐ、Ⓑ鈕不放，再按十字鈕的上方，便可依序選每一小關。圖

/李培民

任天堂 西遊記—繼續之法

遊戲結束後回到標題頁，這時按下十字鈕的下方不放，再按 (START) 鈕，即可自遊戲結束的小關繼續。 圖

/李培民



PC Engine 魔境傳說——隱藏的寶物

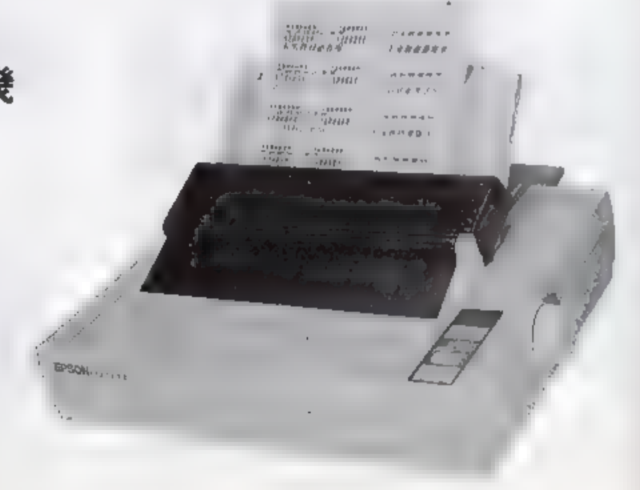
在ZONE 3B後半段有座瀑布，在第二瀑布旁取得鑰匙後，等幾秒鐘，待畫面右邊水漸漸石塊露出，便可上前斬破四具石像取得四項寶物，其中一項可以補滿能源及使揮斧力道達¾滿。因爲再往右行不久便是首領所在地了，沒有充分力量是不易將之擊潰的！ 圖

/陳怡霖

EPSON® LQ-500C

令人驚奇的特殊列印效果——經由軟體控制指令，能讓ＬＱ—中文印表機列印出一系列特殊效果的字型，例如，倍高、倍寬、粗體字、加強字、上標、下標等，尤其LQ-500C更能列出斜體、陰影、中空、以及中空加陰影双重效果等立體中文字，這些彈性的選擇能使您的列印文件更具特色，達到專業化的水準。

無與倫比的印字速度—— LQ500C的另一項優點是列印快速，在英文模式下列印普通字體，速度高達180PCS，而在中文列印也可達到70PCS,所以您能快速完成列印初稿、校稿甚至完稿的繁複工作。



普及型24針中文印表機

特價：16000

歡迎郵購

專人送到府上安裝

精訊資訊有限公司
重慶北路一段22號6樓
TEL：511-4012　571-3657
郵政劃撥：0797234-8精訊資訊帳戶

姓　　名：陳 佳 文
住　　址：北市光復南路308巷29號4F
聯絡電話：(02)7113268
聯絡時間：週一至週五 8:00～10:00
交易物品：(1)欲購SEGA北斗神拳、魔界列傳各300元。
(2)賣SEGA 3D眼鏡、訊號產生器400元或換(1)任一卡匣。

姓　　名：李 仰 哲
住　　址：北市安和路88巷25號4F
聯絡電話：(02)7030187
聯絡時間：PM6:00～10:00
交易物品：(1)賣[illegible]新 PC Engine 魔神英雄傳750元，可議價，或換魔境傳說。
(2)賣[illegible]邪聖[illegible] PC Engine 附秘笈、密碼800元，不附秘笈則減80元。

姓　　名：郭 皇 佑
住　　址：台北市杭州南路一段105巷12-6號
聯絡電話：(02)3935325
聯絡時間：晚上7:00以後(不在請留姓名、電話)
交易物品：(1)賣聲寶 IBM PC用EGA顯示器(含PEGA卡)附一年免費服務之保證書，價格20,000元。

姓　　名：林 堯 彬
住　　址：台北市八德路三段99巷10－2號3F
聯絡電話：(02)7410153
聯絡時間：星期日上午10:00後
交易物品：(1) IBM PC GAME數十片，一片40元(含精訊軟體世界終結者)，創世紀V(上、下)共100元(PC版)。

姓　　名：黃 啓 [illegible]
住　　址：台北市廈門街131巷9號
聯絡電話：(02)3962915
聯絡時間：週二、三、六、日 8:00～10:00
交易物品：(1)賣精訊、軟體世界Game二十餘片/議價。

姓　　名：陳 林 宏
住　　址：北市雙連街53巷24號1F
聯絡電話：(02)5710519
聯絡時間：晚上7:00～10:00
交易物品：(1)欲購Apple Ⅱe 之仲鼎中文卡及系統磁片/價格1,500元(可再議)。

姓　　名：劉　　政
住　　址：北市復興南路二段111巷7號5F－2
聯絡電話：(02)7086963(未滿勿提買賣)
聯絡時間：PM5:00～7:00週三、五除外
交易物品：(1)售VOGITECH SERIAL MOUSE全套(說明書、磁碟片及轉接頭)1,500元。

姓　　名：賴 啓 安
住　　址：台北市敦化南路351巷5弄4號3F
聯絡電話：請來信聯絡，並附電話
交易物品：(1)賣標準EGA顯示器和256K Super EGA卡和IBM PC XT/AT完全相容，議價。
(2)欲購Macintosh 512KE一套，議價。

姓　　名：呂 建 志
住　　址：台北市士林區福港街158號2F
聯絡電話：請以信件聯絡
交易物品：(1)欲購PC版套裝創世紀(Ⅱ)200元。
(2)賣[illegible]軟體世界(夏季運動會Ⅱ、卓別林[illegible])前者30元，後者([illegible]盒裝)55元，合購80元，精訊電腦11、13、15、16、19每本50元。

姓　　名：徐 衛 芳
住　　址：台北市松江路362巷19號5F
聯絡電話：(02)5711459
聯絡時間：任何時間
交易物品：(1)賣[illegible]任天堂卡匣、北斗神拳Ⅱ、立體棒球/價格650元(附攻略本)。
(2)賣大相撲、七寶奇謀、女武士、時光冒險/價格600元。

姓　　名：鍾允昇 住　　址：台北市牯嶺街95巷5號3F 聯絡電話：(02)3960729 聯絡時間：每日PM6:00～10:00 交易物品：(1)賣精訊雜誌1～23期，每本40～50元，另有13期(全新)，60元。 (2)交換：SEGA卡帶以Thunder Blade交換After Burner。 (3)賣SEGA MK Ⅱ主機全套，附大搖桿及金卡2卷，1,600元。	姓　　名：李明濤 住　　址：台北市景美區景豐街31巷2號3F 聯絡電話：(02)9343146 聯絡時間：PM10:30～11:00 交易物品：(1)賣新PC-Engine主機/3,500元。 (2)賣新R-TYPE Ⅰ(650)，R-TYPE Ⅱ(850)，棒棒聯盟(750)。 (3)賣新妖怪道中記(700)，大蜜蜂'88(700)，冒險世界(650)，功夫(650)。
姓　　名：蔡志豪 住　　址：北市民生東路929巷1弄6號3F 交易物品：(1)賣手提式XT/TURBO內含10M硬碟及軟碟、9吋雙頻螢幕、三用顯示卡、I/O卡，30,000元。 (2)賣APPLE Ⅱ64K及螢幕、各式介面卡、4台磁碟機、搖桿、EPSON印表機及磁片，12,000元。 註：來信請附電話。	姓　　名：雷鴻興 住　　址：北市民生東路1031號16F之6號 聯絡電話：(02)7665558 聯絡時間：PM7:00～PM9:00 交易物品：(1)賣SEGA MASTER SYSTEM 2,500元，附送赤色光彈，歐巴，劍王(需用AV)。 (2)賣新PC-Engine 3,400元。 (3)賣新PC-Engine卡匣550元。
姓　　名：吳作霖 住　　址：台北市龍江路429巷6號3F 聯絡電話：(02)5019400 聯絡時間：19:00～22:00 交易物品：(1)賣新SEGA MKⅡ衝破火網/價格1,200元。 (2)以SEGA MKⅡ衝破火網交換PC Engine晶片，功夫和強棒聯盟(商議可)。	姓　　名：顏明哲 住　　址：北市羅斯福路三段84巷1弄12號 聯絡電話：(02)3214738 聯絡時間：PM6:00～10:00 交易物品：(1)賣SEGA卡帶超級賽車2M 1,000元(可議價)。 (2)賣任天堂卡帶雙截龍500元。 (3)賣PC-Engine晶片職業棒球500元。
姓　　名：張竣嵐 住　　址：北市寧波西街114～1號6F 聯絡電話：(02)3019543 聯絡時間：皆可(晚較佳) 交易物品：(1)賣原裝88年立體棒球900元、武田信玄700元。 (2)賣信長的野望1,200元(可議價)，太空戰士500元。 (3)賣怒一代200元、鬥人魔境傳250元。	姓　　名：呂建志 住　　址：北市士林區福港街158號2F 聯絡電話：(02)8810688 聯絡時間：星期日早8:00～10:00 交易物品：(1)欲購PC創世紀Ⅰ(精訊版)/價格150元。 (2)購PC忍者秘術(精訊版)/價格200元。 (3)購精訊電腦11期/價格40元。
姓　　名：常達貴 住　　址：北市大埔街25巷37號10910 聯絡電話：(02)3082594 聯絡時間：9:00～22:00 交易物品：(1)賣原版眞田十勇士1,300元，三國志1,500元，勇者鬥惡龍Ⅱ代1,500元。 (2)賣女神轉生附攻略600元，獨眼龍政宗1,000元，太空戰士900元。 註：第二項合購2,000元，(1)(2)合購6,000元。	姓　　名：蔣其霖 住　　址：台北市四維路52巷16號3F 聯絡電話：(02)7046703 聯絡時間：週一至五6:00～8:00 交易物品：(1)賣任天堂主機、勇者鬥惡龍Ⅱ代、(24K)卡匣3個/價格1,500元。 (2)賣16位元磁碟片深入虎穴/價格70元。 (3)賣16位元磁片怒號層層(附說明書)/價格70元。

姓　　名：林　育　民
住　　址：台北市承德路629巷3號5F
聯絡電話：(02)5968636
聯絡時間：AM6:30～PM18:00
交易物品：(1)賣16位元遊戲有RPG、射擊、象棋……等18套（Diskcopy版），每套70元，5套325元，10套600元，15套800元，全買900元。
(2)賣16位元軟體有Copy大全，PE2，Lotus，DBASE Ⅱ，AutoCad，……，1套150元。

姓　　名：白　鑾　州
住　　址：台北市延平北路5段245巷8號4F
聯絡電話：（02）8120576
聯絡時間：PM7:00～11:00
交易物品：(1)賣軟體世界：黑街風雲、核能戰士、探入虎穴、加州運動員各50元，風雲際會100元。
(2)賣精訊APPLE盒裝：荒漠遊騎兵180元，21世紀公路戰100元。
(3)交換SEGA卡匣：戰神阿修羅換家庭運動會或忍者。

姓　　名：陳　兆　宏
住　　址：北市克難街294巷3號1樓
聯絡電話：(02)3013860
聯絡時間：19:00至22:00
交易物品：(1)賣APPLE Ⅱ PLUS+64K+一部磁碟機+12"監視器+Game+罕見軟體（議價）。
(2)賣斷Award 3.01和Phoenix 3.06 80286 BIOS或交換ERSO 3.08或Phoenix 3.07 BIOS。

姓　　名：廖　肇　弘
住　　址：北市寶清街103巷26號5F
聯絡電話：（02）7694585
聯絡時間：PM7:00以後（若不在請留姓名、電話）
交易物品：(1)賣IBM PC之Midi介面卡/15,600元。
(2)賣Midi專用之YAMAHA DX-21魔音琴/25,999元。
註：合購(1)(2)者40,000元並附送Midi專用程式磁片及Midi線。

姓　　名：李　倫　驊
住　　址：北市新生南路1段161巷4號
聯絡電話：(02)7012035
聯絡時間：20:00～22:00（星期三、六除外）
交易物品：(1)賣手握型擴寫機+介面卡+說明書+5張磁片+老鼠（議價）。
(2)賣倚天中文系統飛碟二號（七張磁片+盒子）和倚天中文說明書（議價）。
(3)購16位元硬碟（40M）+介面卡（議價）。

姓　　名：林　錦　松
住　　址：台北市中山北路7段14巷29之4號
聯絡電話：（02）8710128
聯絡時間：PM8:00～11：00
交易物品：(1)賣PC ENGINE 主機+大爆笑+R-TYPE+冒險世界/價格6,000元。
(2)賣任天堂原裝二合一主機（磁片+卡帶）/價格6,400元。
(3)賣任天堂無線搖桿450元，3D眼鏡900元，拷貝專用片250元。

姓　　名：黃　書　馨
住　　址：台北市內湖區文德路69號2樓
聯絡電話：(02)7978639
聯絡時間：PM:16:30～18:00（未滿勿提買賣，可留電話）
交易物品：(1)欲購任天堂卡匣：女神轉生/價格500元。
(2)任天堂原裝主機+連發器交換SEGA Ⅱ代。
(3)任天堂卡匣：伊蘇國賣800元或交換SEGA卡匣：夢幻之星（可貼200元）。

姓　　名：張　煉　源
住　　址：台北市北投區中和街382巷2弄16號1F
聯絡電話：（02）8932667
聯絡時間：20:00～23:00
交易物品：(1)賣斷SEGA 2M卡匣彩色霹靂號（含盒子說明書）900元或交換3D眼鏡。
(2)賣斷SEGA 2M卡匣忍（含盒子和說明書）900元，(1)、(2)合購1,650元。元。
(3)以SEGA 2M越野機車+300元換購破火網（有附盒最好）。

姓　　名：謝明吉
住　　址：台北市汀州路248巷1弄1號(10710)
聯絡電話：(02)3079364
聯絡時間：週日全天，除週二、四晚上外
交易物品：(1)賣PC/XT(4.77MHZ)2個360K磁碟機，RS-232，CLOCK卡/價格10,000元。
(2)賣任天堂磁碟機，附8片遊戲磁片及原價330元之二機一體之工具架/價格1,800元。
(3)賣任天堂256K卡匣高速飆車/價格400元。

姓　　名：廖宜敏
住　　址：北市中山北路七段191巷17號1F
聯絡電話：(02)8718938
聯絡時間：晚上9:00～11:00
交易物品：(1)賣任天堂卡匣：惡魔城350元，熱血硬派200元，南國指令150元。
(2)欲購SEGA MKⅡ卡匣或晶片：時空戰士300元，時空戰士3D 500元。
(3)以衝破火網和大搖桿換下列任2項①時空戰士②時空戰士3D③忍④劍聖傳⑤超級銀河號＋未來戰士⑥藍色霹靂號。

姓　　名：劉相甫
住　　址：台北市莊敬路285號3樓
聯絡電話：(02)7005557
聯絡時間：PM9:00～11:30
交易物品：(1)賣APPLE-ⅡGS主機＋鍵盤＋老鼠＋3.5″磁碟機＋軟體，29,000元。
(2)賣APPLE-Ⅱ Plus(單色螢幕＋5.25″磁碟機＋軟體)，3,000元。
(3)賣日本任天堂(卡帶七卷＋大搖桿)，2,000元。

姓　　名：張建中
住　　址：台北市敦化南路80巷30號5樓
聯絡電話：(02)7523928
聯絡時間：PM9:00～11:00
交易物品：(1)欲購APPLE Ⅱe故障主機板一塊，可議價。
(2)欲購APPLE Ⅱe使用手册(中、英文皆可)，可議價。
(3)欲購APPLE Ⅱ+故障主機板一塊，可議價。

姓　　名：王棟欽
住　　址：台北市士林區文昌路261號4F
聯絡電話：(02)8346269
聯絡時間：PM8:00～10:00
交易物品：(1)賣斷SEGA主機＋FM音源/價格3,000元(可單買)。
(2)賣斷SEGA卡匣衝破火網，未來戰士共2,000元(可單買)。
(3)賣斷任天堂磁碟機附贈十片磁片(含程式)/價格2,500元。

姓　　名：韓鎮遠
住　　址：北市仁愛路二段24巷8號4F
聯絡電話：(02)3216933 or 3419669
聯絡時間：18:00以後
交易物品：(1)欲購SEGA CD(大型電玩)唱片數種，議價。
(2)賣斷IBM PC/XT用CopyBoard V4.1(宏碁不適用)1,500元。
(3)賣斷SEGA卡帶1M及2M數個，議價。

姓　　名：張善俠
住　　址：北市忠孝東路5段524巷5弄4號2F
聯絡電話：(02)7632809
聯絡時間：每晚8:00～10:00
交易物品：(1)欲購AP版創世紀Ⅱ套裝及創世紀V說明書(可議價)。
(2)PC-Engine晶片妖怪道中記換冒險世界，遊遊人生、邪聖劍、小蜜蜂或賣700元。
(3)賣精訊套裝磁片No:139、162、168、9、95等17套(100～200元)。

姓　　名：黃達義
住　　址：北市光復南路419巷96號4樓
聯絡電話：(02)7030734
聯絡時間：週一、二、四、五(18:00~21:00)
交易物品：(1)賣軟體世界：最後的忍者，風雲際會，忍者傳奇，惡魔城，遠古的傳說/價格各110元。
(2)賣軟體世界：深入虎穴，鬥之輓歌，冒險創作機，打磚塊，野外籃球/價格各60元。
(3)賣精訊：屠龍戰紀/價格200元。

姓　　名：常 達 貴
住　　址：北市大埔街 25 巷 37 號
聯絡電話：(02) 3082594
聯絡時間：9:00 ~ 22:00
交易物品：(1)欲購任天堂硬式磁碟機僅可玩 4 M卡帶，2,500 ~ 3,000 元。
(2)以APPLE 64K 2台 5 ¼磁碟機、鍵盤、單色螢幕、搖桿、Z80 卡、數十片 8 位元遊戲磁片交換NEC ENGINE＋CD ROM＋AV增幅器＋至少 2 個GAME。

姓　　名：黃 俊 文
住　　址：北市師大路 170 號 6 F之 5
聯絡電話：(02)3210429
聯絡時間：PM7:00 ~ 11:00
交易物品：(1)賣斷：日本松下MSX₂個人電腦(內藏 1 MB 3.5 吋磁碟機，第一及第二水準漢字，時鐘，CG系統，256K ROM，128K—Video RAM，64K—MRAM，計算系統，PSG音源)，再贈總值 6,500 元之原版 GAME 及連射搖桿，價格 14,000 元。

姓　　名：張 善 俠
住　　址：北市忠孝東路 5 段 524 巷 5 弄 4 號 2 F
聯絡電話：(02)7632809
聯絡時間：每天 10:00 ~ 22:00
交易物品：(1)賣精訊電腦雜誌 17、18、24、25，一本 50 元四本合購 180 元。
(2)妖怪道中記交換冒險世界、邪聖劍、遊戲人生、(棒球聯盟、魔境傳說、蓋亞的徽章可再貼錢)。
(3)賣精訊套裝軟體M101、M150、M139 M79、M63 等 100 ~ 150 元。

姓　　名：林 庭 宇
住　　址：台北市中山北路 7 段 14 巷 29 之 4 號
聯絡電話：(02)8710128
聯絡時間：PM8:00 ~ 11:00
交易物品：(1)賣P.C ENGINE CD—ROM主機，AV 增幅器 1,000，5 人座 700 元。
(2)賣冒險、上海、功夫、爆笑人、邪聖劍、賽車、妖怪、R — TYPE、人生、立棒、麻雀 700 元。
(3)賣R — TYPE、超級、雷蜂、網球、魔神、彈珠、魔境、蓋亞 850 元。

姓　　名：王 [illegible] 郎
住　　址：台北市內湖路二段 114 號
聯絡電話：(02) 7978736
聯絡時間：19:00 ~ 21:00
交易物品：(1)欲購APPLEⅡ 適用之魔音卡([illegible]用程式)/價格 500 元。
(2)欲購可接APPLEⅡ 之印表機/價格 2,000 元。
(3)以PC-ENGINE 之連發操縱器換(1)項，以任天堂卡帶勇者鬥惡龍 Ⅰ Ⅱ Ⅲ代換(2)項。

姓　　名：秦 威 [illegible]
住　　址：中和市忠孝街 112 巷 12 之 2 號 3 F
聯絡電話：(02)9412320
聯絡時間：20:00 ~ 22:00
交易物品：(1)NEC晶片—功夫、大爆笑、賽車、R—TYPEⅠ換各式晶片，或各賣 500 ~ 550 元。
(2)NEC晶片—妖怪道中記、邪聖劍、R—TYPEⅡ、棒球聯盟換各式晶片，或各賣 600 ~ 750 元。
(3)APPLEⅡ單色監視器價格 1,800~2,000 元。

姓　　名：高 嘉 男
住　　址：台北市敦化南路 669 巷 25 號 1 F
聯絡電話：(02) 7006676
聯絡時間：PM8:00 ~ 9:00
交易物品：(1)賣 SEGA卡匣異形(600元)，衝破火網(800元)，[illegible]列傳(400元)及忍(800元)。
(2)賣SEGA 3 D 眼鏡以及專用之卡匣立體空戰 3 D及迷宮競走者/價格共 2,000 元。
(3)賣SEGA Master System主機/2,800 元。
註：三項合賣共計 6,800 元。

姓　　名：林 武 宗
住　　址：台北市中山北路 7 段 14 巷 29 之 5 號 5 F
聯絡電話：(02) 8710128
聯絡時間：PM8:00 ~ 11:00
交易物品：(1)賣PC ENGINE CD—RON，AV增幅器 900元，五人連接座 650元。
(2)賣冒險、上海、功夫、爆笑、[illegible]、賽車、妖怪、異形Ⅰ、麻雀、人生/價格 700 元。
(3)賣立棒、[illegible]、異形Ⅱ、小蜜、網球魔神、魔境、蓋亞、彈珠/價格 850 元。

姓　　名：蕭　元　傑
住　　址：板橋市公館街62號2F
聯絡電話：(02)9681309
聯絡時間：晚上或星期日全天
交易物品：(1)欲購XT用20MB硬式磁碟機一套價格4,500元。
(2)欲購XT用3½吋軟式磁碟機一套價格1,000元。
(3)欲購360KB 5¼吋軟式磁碟機一套價格900元。

姓　　名：張　宏　武
住　　址：台北縣永和市竹林路75巷25弄29號4F
聯絡電話：(02)9218373
聯絡時間：週一～週六20:30以後，週日全天
交易物品：(1)賣任天堂主機＋大型搖桿＋希特勒復活＋排球（48K）＋超感星秘笈三本/2,600元。
(2)賣APPLE Ⅱ的套裝軟體、軟體世界、雙面GAME，議價。

姓　　名：季　克　非
住　　址：台北新莊郵政1－210號
聯絡電話：請以信件聯絡
交易物品：(1)賣小天才、磁碟機、50片磁片，立體聲輸出器（不適耳機），4片台製卡（1M以上）共5,300（還拷貝片）。
(2)賣PC Engine用妖怪道中記530元。
(3)徵PC Engine用AV擴幅器，PC Engine任何晶片，議價。

姓　　名：田　雨　龍
住　　址：淡江大學法文二A
聯絡電話：通信
聯絡時間：皆可
交易物品：(1)賣軟體世界9套，14片，編號2，21，28，42，55，56，57，62（PC）/價格750元。
(2)賣精訊星際航艦（PC）250，精訊電腦1～24（缺2、3、15）50元。
(3)賣精訊8位元GAME三十套，來函請附回郵（有目錄）/價格1,800元。

姓　　名：邱　振　達
住　　址：北縣林口鄉五路1258巷48號
聯絡電話：（02）6017370
聯絡時間：20:00～22:00星一～星五（未遇請留下姓名、電話）
交易物品：(1)欲購PC-ENGING晶片：妖怪道中記、功夫、邪聖劍、大蜜蜂、大爆笑、13000公里大賽車/價格每片400元。
(2)欲購PC-ENGING晶片：R-TYPE Ⅱ、強棒聯盟/價格每片500元。

姓　　名：黃　國　龍
住　　址：三重市重新路三段60巷4～3號4F
聯絡電話：（02）9723054
聯絡時間：21:00～23:30
交易物品：(1)任天堂＋磁碟機＋30多個卡帶＋60片磁片＋大搖桿＋無線搖桿＋光線槍（附卡）＋鍵盤（附卡）＋秘笈交換PC-ENGINE，連續搖桿和五片晶片，或交換電腦用EGA卡以及EGA顯像器，或交換SEGAⅡ（儘附配備及遊戲帶片）。或賣9,999元。

請沿虛線剪下

精訊跳蚤市場入場申請表

姓　　名：＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿

地　　址：＿＿＿＿　聯絡時間：＿＿＿＿

交易方式/物品/價格：

(1) ＿＿＿＿

(2) ＿＿＿＿

(3) ＿＿＿＿

註：每項內容請勿超過44字。

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的愛護與支持
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜 蘭 市

西後街
- 協長電腦 351766

羅 東 鎮

民生路
- 大眾電腦 541968

基 隆 市

忠三路
- 安可電腦 270290

臺 北 市

中華商場
- 新音電腦 3316243
- [illegible]緻電腦 3110902
- 慶督電腦 3312370
- 裕豐電腦 3821568
- 眾利電腦 3122478
- 翼翔電腦 3811407

光華商場
- 永昌電腦 3927547
- 慧盛電腦 3310702
- 崇時電腦 3963736
- 萬[illegible]電腦 7217979
- 小精靈電腦 3941452
- 科技電腦 3941693
- 來欣電腦 3965781
- 舜偉電腦 3927367
- 至誠電腦 3913875
- 美登電腦 7211443

信義路三段
- 百益電腦 7097603
- 世峰電腦 7023526

八德路四段
- [illegible]電腦 7651461

敦化南路
- 松岡電腦 7082125
- 敦南新學友 7007000

羅斯福路二段
- 羅林電腦 3944812

士林文林路
- 來來電腦 8344245
- 易智電腦 8817040

天母東路
- 天母新學友 8716333

北投石牌路
- 廣訊電腦 8221411

北投尊賢路
- 余昇電腦 8223762

永康街
- 新生行 3218464

重慶南路一段
- 天龍書局 3315164
- 佳德電腦 3616235

重慶北路三段
- 新文行 5944621

西寧南路萬年大樓
- 尖端書局 3117627

和平東路三段
- 139禮品世界 7324596

重新路二段
- 天台資訊 9725247

永 和 市

福和路
- 林鋁電腦 9294575
- 雙和電腦 9285739

中 和 市

興南路
- 漢琦電腦 9410955

板 橋 市

館前東路
- 佳智電腦 9593059

新 店 市

三民路
- 世代模型社 9119507

桃 園 市

中山路
- 亞細亞電腦 3362147

中 壢 市

元化路
- 華士電腦 4250863

中平路
- 亞細亞電腦 4252168

新 竹 市

武昌街
- 民生電腦 255430

台 中 市

中山路
- 邁克電腦 2238540

彰 化 市

成功路
- 傑能電腦 2238175

民生路
- 彰辰電腦 241787

嘉 義 市

中山路
- 茂林電腦 2275382

民國路
- 台大電腦 2241389

台 南 市

北門路一段
- 忠大 2241795

高 雄 市

建國二路
- 宏訊電腦 2614713
- 效能電腦 2729321

鼎山街
- 雄亞電腦 3869464

大順二路
- 智偉電腦 3829428

鳳 山 市

合作街
- 國際電腦 7463866

花 蓮 市

新港街
- 新風電腦 336007

全國各大電腦資訊廣場

一個熟悉的名字

一個開放的共同話題

一個能求心淨的園地

一個奇幻、夢想、趣味的天地

一個找尋「有沒有新的」的代名詞

一個提供第一手電腦軟體資訊的媒介

精訊電腦雜誌

98-04-43-04

⊙存款係由郵局掣給正式收據為憑，本單不作收據用⊙帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	07972348	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人	
姓名	
住址	（郵遞區號）
電話	

經辦局郵戳

主管：

經辦員：

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

局號：　　收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	07972348	劃撥中心局郵戳
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳

寄款人	
姓名	
住址	（郵遞區號）
電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印錄用請勿填寫。

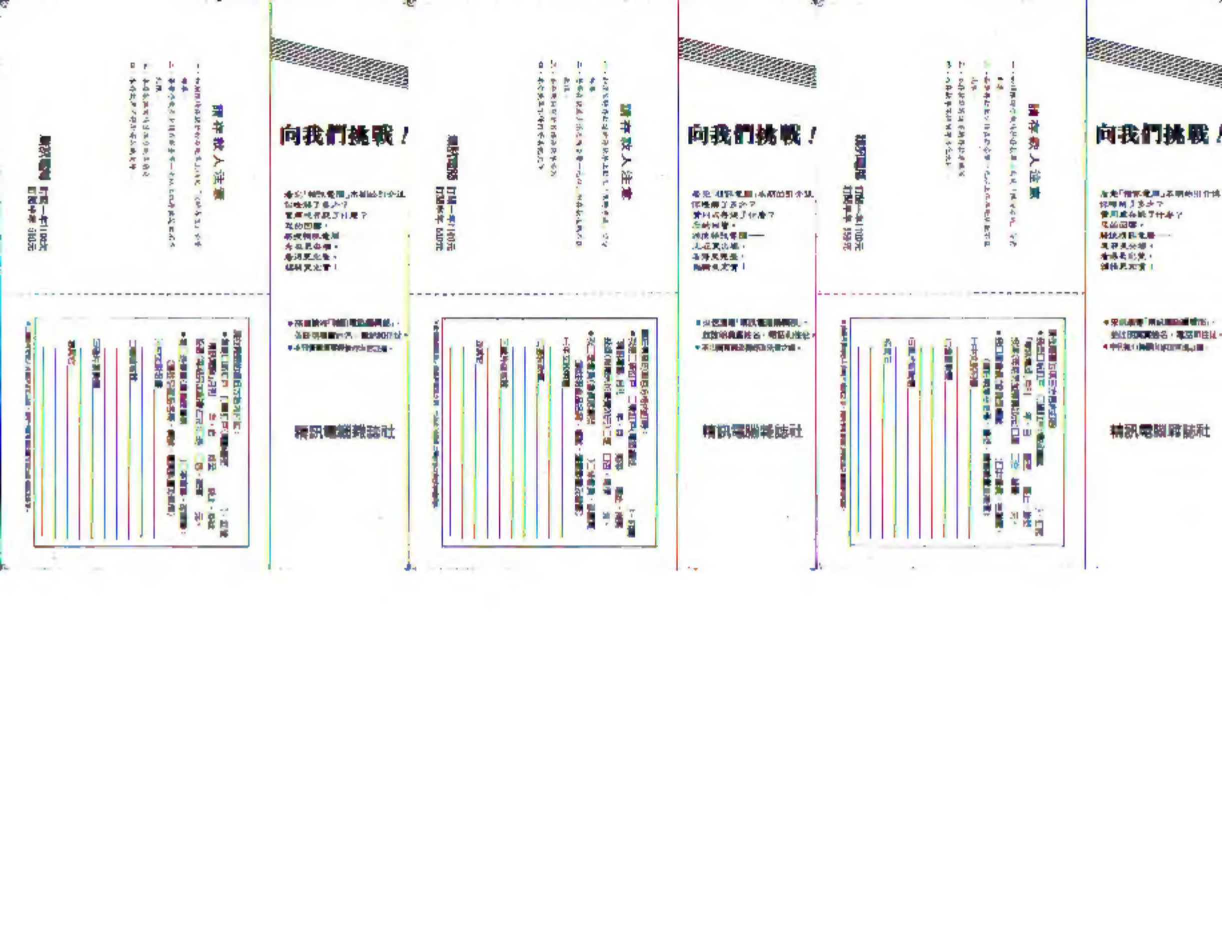
經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

(25裝)700,000本76. 3. 245×130mm (60P.紙) (東室) 保管五年

請注意：一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一、二天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。如因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。



向我們挑戰！
精訊電腦雜誌社
向我們挑戰！
精訊電腦雜誌社
向我們挑戰！
精訊電腦雜誌社

音樂魔術師

如果你已經恨極了ＰＣ的喇叭，不妨來試試音樂魔術師！音樂魔術師是個全螢幕的音樂編輯程式，它可以演奏和編輯美妙的樂曲，並將樂曲編譯成一個可執行檔直接使用。也許你是個程式設計師，那麼由內附的Singbird程式尚可提供你額外的一個BIOS中斷服務功能，使你能輕易的為自己的程式加上一段美妙的的背景音樂，這樣的功能可說是前所未見的。

適用IBM PC/XT/AT,256K；單色顯示；定價350元

IBM是International Business Machine的註冊商標

音樂是生活中十分重要的部份，沒有了音樂，不但人生無味，連電腦都會變得無趣，還是趕快買一套音樂魔術師，豐富你的電腦生活吧！

遊戲剋星

或許你有這樣的經驗，在玩Game時只因技術不是很高明，或是因為一時的失誤，常在緊要的關頭不幸出事，功敗垂成，而令人扼腕不已！

遊戲剋星就可以為你解決這些問題，它能：

(1)替遊戲做Delay，使得遊戲執行速度減慢，降低困難度

(2)找出各種資料的位址，如人數、錢數或飛機數等，進而修改此類資料的結果，將使得你的人死不光，錢用不完

適用IBM PC/XT/AT,640K；單色、CGA顯示；定價350元

有了這兩項功能，還愁什麼Game玩不過？趕快買一套回去試試吧！

欲一睹音樂魔術師及遊戲剋星風采，請洽各地特約經銷商，或至精訊重慶門市選購。

精訊資訊有限公司

台北市10206重慶北路一段廿二號六樓

TEL：(02)571-3657・511-4012

郵政劃撥0797234-8